



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
**CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS**  
**COMPUTACIONALES**

**Trabajo de Seminario de Graduación**

Previo a la Obtención del Título de:  
**INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**Tema:**

Proyecto de desarrollo y promoción de un sistema de alojamiento,  
reservas y pedidos para restaurantes en línea

**Realizado por:**

Sr. Ronald Javier Sáenz Huerta  
Srta. Gisella Paola Yagual Ortiz

**Director:**

Ing. Shammy Coello J.

**Guayaquil, Ecuador**  
**2011**

# **TRABAJO DE SEMINARIO DE GRADUACIÓN**

## **Título**

### **Diseño y planificación de la propuesta para el desarrollo y promoción de un sistema de reservas y pedidos en línea para restaurantes**

Presentado a la Facultad de Ingeniería, Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

#### **Realizado por:**

Sr. Ronald Javier Sáenz Huerta  
Srta. Gisella Paola Yagual Ortiz

Para dar cumplimiento con uno de los requisitos para optar por el Título de:

## **INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

#### **Tribunal de Sustentación:**

**Ing. Shammy Coello J.  
DIRECTOR DEL TRABAJO**

**Ing. Luis Manrique  
VOCAL**

**Ing. César Salazar  
VOCAL**

**Ing. Walter Mera Ortíz  
DECANO DE LA FACULTAD**

**Ing. Vicente Gallardo Posligua  
DIRECTOR DE LA CARRERA**

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios y a nuestros padres por toda la ayuda brindada para lograr terminar nuestra carrera, y darnos la herramienta de la educación que será útil para caminar en un mundo de nuevas oportunidades.

Expresamos nuestro más cálido y sincero agradecimiento a la UNIVERSIDAD CATOLICA SANTIAGO DE GUAYAQUIL, especialmente a la FACULTAD DE INGENIERIA por habernos dado la oportunidad de recibir los conocimientos de su eminente Cuerpo Docente en todas y cada una de las aulas de clases durante nuestra trayectoria universitaria.

A la Ing. Shammy Coello, en calidad de director del trabajo, por su valioso apoyo y guía.

A los Ing. miembros del tribunal de sustentación por su valioso consejo. César Salazar y Luis Manrique.

## DEDICATORIA

Dedicamos la culminación de este proyecto primero a Dios por darnos la fuerza y sabiduría necesaria para lograr todo lo propuesto.

A nuestros queridos padres CARLOS SAENZ OZZAETA, ALEXANDRA HUERTA NUQUEZ, LUIS YAGUAL CONSUEGRA, BOLIVIA ORTIZ CARDENAS, por sus abnegados sacrificios e incondicional constancia. Ellos siempre supieron alentar nuestra vida personal y estudiantil en sus deseos de que alcancemos los más altos logros y así obtener el título que habrá de identificarnos con la sociedad.

A nuestros profesores y tutores que nos acompañaron en este camino a la obtención de uno de los logros más importantes hacia la realización profesional.

## PREFACIO

El presente trabajo del Seminario de Graduación de la Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales de la Facultad de Ingeniería, nace del Convenio Marco de Colaboración entre la Universidad de Valencia- España y la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil- Ecuador cuya finalidad es la de formar a sus alumnos en el manejo de Proyectos en su fase inicial y posteriormente los alumnos que estén interesados en profundizar con este conocimiento y mejores prácticas lo podrán realizar a través de la Maestría en Dirección y Administración de Proyectos.

El presente trabajo consiste en la presentación de un proyecto dividido en dos partes:

**Parte I: Propuesta del Tema** el cual consiste en seguir la metodología de Investigación aplicada al proyecto planteado por los estudiantes siguiendo la estructura propuesta por la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

**Parte II: Desarrollo del proyecto final de la Universidad de Valencia**, de acuerdo a la elección del proyecto aprobado por la Universidad de Valencia y siguiendo un proceso desde la perspectiva de Dirección de Proyectos.

PREFACIO.....	V
ÍNDICE .....	VI
INTRODUCCIÓN .....	1
PARTE I .....	3
PROPUESTA DEL TEMA .....	3
CAPÍTULO 1 .....	4
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	4
1.1. ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	4
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	5
CAPÍTULO 2 .....	6
JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
2.1. JUSTIFICACIÓN.....	6
2.2. DELIMITACIÓN.....	7
CAPÍTULO 3 .....	9
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
3.1. OBJETIVO GENERAL .....	9
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
CAPÍTULO 4 .....	10
MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
4.1. SISTEMAS EXISTENTES EN OTROS PAÍSES .....	11
4.2. ESTE MODELO DE NEGOCIOS EN ECUADOR.....	14
4.3. IMPORTANCIA DEL COMERCIO ELECTRÓNICO .....	15
CAPÍTULO 5 .....	18
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	18
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	18
5.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	19
5.3. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	19
5.4. TÉCNICAS O INSTRUMENTOS.....	23
5.5. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN .....	23
CAPÍTULO 6 .....	25
PLAN DE TRABAJO .....	25
PARTE II.....	26
DESARROLLO DEL PROYECTO FINAL DE LA UNIVERSIDAD DE VALENCIA .....	26
RESUMEN EJECUTIVO .....	27
CAPÍTULO 7 .....	29
PROCESOS DE INICIO-LANZAMIENTO.....	29

7.1. SELECCIÓN DE DIRECTOR DEL PROYECTO .....	29
7.1.1. NIVEL DE RESPONSABILIDAD .....	29
7.1.1. AUTORIDAD.....	29
7.2. JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL PROYECTO .....	30
7.3. LA ORGANIZACIÓN .....	30
7.3.1. PRESENTACIÓN.....	30
7.3.2. LA CULTURA.....	31
7.4. INFORMACIÓN HISTÓRICA .....	31
7.5. EL BUSINESS CASE.....	32
7.6. OBJETIVOS MEDIBLES .....	33
7.6.1. OBJETIVO GENERAL .....	33
7.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	33
7.7. ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO.....	33
7.8. LOS INTERESADOS (STAKEHOLDERS) .....	34
<b>CAPÍTULO 8 .....</b>	<b>35</b>
<b>PLANIFICACIÓN .....</b>	<b>35</b>
8.1. IDENTIFICACIÓN Y RECOLECCIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS .....	35
8.2. ENUNCIADO DEL ALCANCE.....	36
8.3. EL EQUIPO DEL PROYECTO.....	41
8.4. ESTRUCTURA DE DESGLOSE DE TRABAJO (EDT) .....	42
8.4.1. CREACIÓN DE LA EDT.....	42
8.4.2. DICCIONARIO DE LA EDT .....	42
8.5. LISTA DE ACTIVIDADES.....	43
8.6. SECUENCIA DE ACTIVIDADES.....	43
8.7. REQUISITOS DE RECURSOS.....	44
8.8. DURACIÓN DE ACTIVIDADES .....	44
8.9. CRONOGRAMA .....	44
8.10. COSTOS .....	44
8.11. PRESUPUESTO .....	45
8.12. PLAN DE CALIDAD .....	46
8.13. PLAN DE RECURSOS HUMANOS .....	49
8.14. PLAN DE COMUNICACIONES.....	54
8.15. PLAN DE RIESGOS .....	58
8.16. PLAN DE ADQUISICIONES .....	59
8.17. APROBACIÓN FINAL DEL PLAN DE PROYECTO.....	61
8.18. KICK-OFF DE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	61
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>63</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>64</b>
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
SITIOS DE INTERNET .....	64
<b>ANEXOS .....</b>	<b>66</b>
ANEXO 1.- FLUJO DE CAJA.....	66
ANEXO 2.- ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO.....	68
ANEXO 3.- EDT.....	74
ANEXO 4.- LISTA DE ACTIVIDADES Y SU DURACIÓN.....	77
ANEXO 5.- CRONOGRAMA Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES.....	81

## INTRODUCCIÓN

Con la llegada del Internet se dio inicio a la globalización de la información y la mayoría de las organizaciones empezaron a adoptarla y a basar sus sistemas de información en ella.

Es así que empezaron a surgir aplicaciones comerciales basadas en el Internet conocidas como *e-commerce*; sin embargo, el cambio fue más profundo, pues se pensó entonces en la apertura total de las organizaciones hacia un entorno mundial globalizado que permitiera incrementar la gama de sus servicios ofrecidos.

Con la introducción de Internet y del Web en concreto, se han abierto infinidad de posibilidades en cuanto al acceso a la información desde casi cualquier sitio. Esto representa un desafío a los desarrolladores de aplicaciones, ya que los avances en tecnología demandan cada vez aplicaciones más rápidas, ligeras y robustas que permitan utilizar el Web.

Afortunadamente, tenemos herramientas potentes para realizar esto, ya que han surgido nuevas tecnologías que permiten que el acceso a una base de datos desde el Web, por ejemplo, sea un mero trámite. El único problema es decidir entre el conjunto de posibilidades la correcta para cada situación.

Sin embargo, la implementación de este tipo de servicios tiene un costo un tanto elevado debido a que son servicios personalizados para cada organización. Por este motivo, algunas empresas desarrolladoras de sistemas operativos de red están tratando de implementar este tipo de servicios en forma genérica como parte de sus productos.



En nuestro medio, la utilización de este tipo de servicios aún no se encuentra muy explotada, sobre todo por los costos en que se incurre para su implementación y por la falta de información sobre el tema por estar considerado aún como un avance tecnológico que no se aplica en la práctica comercial.

**PARTE I**

**Propuesta del Tema**

### Problema de investigación

En la sociedad actual, en donde las personas deben desarrollar sus actividades buscando combinar el quehacer profesional con el personal, se presenta la necesidad de desarrollar la capacidad de emprendimiento, por lo que se analiza y busca diferentes maneras de obtener beneficios económicos a cambio de ofrecer algún servicio que sirva además como aporte a la sociedad.

#### 1.1. Enunciado del problema

El mercado de cadenas alimenticias va en crecimiento, y cada vez son más las personas que realizan pedidos a domicilio o reservas telefónicas. Se ha observado la dificultad y falta de agilidad con que se realizan estos pedidos en la actualidad, debido a la inexistencia de un sitio web que permita consultar toda la información de los restaurantes y mediante el cual se puedan realizar pedidos o reservaciones, de una manera cómoda y sencilla.

Actualmente, para solicitar un pedido de un restaurante es necesario llamar al lugar, solicitar que se informe de alguna promoción, o de los precios de los productos, dar los datos personales tales como nombres, apellidos, dirección, forma de pago, número telefónico, y los que sean necesarios. Esto se considera una pérdida de tiempo y resulta molesto e incómodo para los clientes.

Una atención ágil en el momento en que el cliente así lo requiere, es importante tanto para las empresas que ofrecen el servicio de alimentos preparados así como para el consumidor final.

## **1.2. Formulación del problema**

La inexistencia de un sitio web que permita realizar pedidos a domicilio o reservaciones en línea a los restaurantes del cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón (más conocida como vía a Samborondón), convierte esta actividad en un proceso lento y que en algunos casos deja insatisfacción al cliente.

Las personas deben tener acceso a las diferentes opciones que brinda un restaurante, sin que esto se convierta en un proceso aburrido y limitante que podría ocasionar que el cliente busque otras opciones y éstas no necesariamente sean óptimas para satisfacer sus requerimientos de alimentación.

La lentitud del proceso actual para realizar pedidos a domicilio de los restaurantes, congestiona la atención de los mismos, este problema se debe a que no cuentan con un sistema ágil de solicitud de pedidos, pues el proceso actual requiere solicitar información básica, tomar el pedido, informar del valor a cancelar, y esperar en caso de alguna indecisión del cliente, todo esto por medio de una llamada telefónica a través de la que no se puede ofrecer la variedad de productos y precios del restaurante.

### **Justificación y delimitación de la investigación**

La disponibilidad de las herramientas tecnológicas que cada vez hacen más fácil la comunicación, permiten ofrecer un servicio de calidad que permita satisfacer las expectativas del cliente.

#### **2.1. Justificación**

- El propósito de este proyecto es ofrecer a los usuarios una plataforma en la que se encuentre alojada la información de varios restaurantes de la ciudad con cada uno de sus productos y servicios.
- Tomando en cuenta la afluencia de las personas de esta ciudad a restaurantes y cafeterías, existe la necesidad de que encuentren toda la información de estos sitios en un solo lugar, de manera que puedan conocer la ubicación del restaurante, el menú, los precios y las promociones de los restaurantes más reconocidos de la ciudad y además permitirles realizar reservaciones online, facilitando en gran medida la oferta de los productos que se disponen.
- En la actualidad no se dispone de un sitio o portal que cumpla con las expectativas y requerimientos de atención alimentaria en el cantón Guayaquil y en la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, y, en base a investigaciones preliminares, se ha detectado el interés que despertaría un sitio con estas características, debido a la facilidad con que muchos podrían realizar pedidos y reservaciones. Además, las diferentes cadenas de restaurantes encontrarían en esta, una manera

dinámica de además de gestionar ágilmente sus pedidos a domicilio, dar a conocer los productos que ofertan.

## **2.2. Delimitación**

Con el actual sistema de solicitud de pedidos de los restaurantes (considerando el inicio de este sistema la manera en que el cliente decide que comprar), es que los clientes suelen solicitar los productos que ya conocen o tienen en mente, sin conocer la variedad que puede ofrecerles el restaurante, esto sucede debido a la inexistencia de un sitio web en donde los clientes tengan a su disposición desde cualquier lugar donde cuenten con el servicio de internet toda la información general, así como el detalle de promociones, y precios de los restaurantes del cantón de Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón.

Este sitio web que permita gestionar los pedidos a domicilio y reservas a restaurantes, debe ser de manejo fácil y flexible, con características intuitivas que inviten a la navegación, el mismo que debe disponer de información actualizada y confiable, que permita:

- Conocer información básica de los restaurantes del cantón Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón como: nombre, ubicación, logo, categoría, productos a escoger por el usuario (nombre, descripción, imagen, precio, diferentes porciones en el caso necesario, etc.).
- Contar con un módulo de filtro de búsqueda de todos los restaurantes que están alojados en la página (lugar, tipo de comida, precios, tipo de ambiente, etc.).

- Disponer de formularios que alimenten las tablas de la base de datos, así como emisión de reportes varios.
- Actualizar de manera continua la campaña de marketing para posicionar el sitio de manera que se logren los objetivos propuestos para satisfacer las necesidades planteadas.
- Ofrecer absoluta seguridad y reserva en cuanto al manejo de la información que los usuarios registran en el sitio web.

### Objetivos de la investigación

Para una investigación, determinar o plantear los objetivos representa establecer un punto de partida para analizar los problemas que se identifican y valorar los beneficios que de ésta se obtendrá.

El manejo de la información relativa a los restaurantes, los servicios y productos que éstos ofertan deben estar disponibles y satisfacer las necesidades de todos los usuarios, esto lleva a proponer los siguientes objetivos generales y específicos que se han definido de manera que el cumplimiento de los mismos asegure el éxito de la investigación.

#### 3.1. Objetivo general

Diseñar un sitio web que permita administrar información relativa a restaurantes del cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, así como los servicios que éstos ofrecen, de manera que los usuarios realicen pedidos en línea.

#### 3.2. Objetivos específicos

- Realizar un diagnóstico de necesidades del cliente con respecto a la información que se va a administrar en el sistema.
- Analizar la estructura del servicio que ofrecen los clientes (restaurantes), referente a platos, productos, porciones, precios, promociones, etc.
- Diseñar el sistema para que tanto el administrador, los clientes (restaurantes) y los usuarios finales puedan acceder a ofertar o solicitar los servicios.



### Marco de referencia de la investigación

El mercado de negocios de comidas es muy variado, y existe mucha demanda en cuanto a pedidos a domicilio, este proyecto plantea la elaboración de un sitio web que tenga toda la información necesaria para que el usuario pueda realizar sus pedidos de comida a domicilio o reservaciones de una manera rápida y con la facilidad de poder escoger, seleccionar y comparar ambiente, precios, combos, promociones y todo lo que ofrezca el restaurante.

Hoy en día el Internet se ha apoderado de varios entornos en los que las personas se desenvuelven, son muchos los que cuentan con este servicio en su hogar, en la oficina, e incluso en sus teléfonos celulares.

A lo largo de los últimos años, la generalización del uso de internet en nuestra sociedad ha experimentado un notable ascenso. El progresivo avance del consumo de internet es tal que ha llegado un momento en el que el medio digital está empezando a desbancar a los medios de comunicación tradicionales, como son la televisión, la radio o inclusive la llamada telefónica.

Existe muy poca oferta en cuanto a portales o sitios web relacionados con el negocio de los restaurantes, es por eso que resulta atractivo no solo desarrollar un producto para una cadena específica de restaurantes o para un solo restaurante, sino mas bien el proyecto intenta ser tan flexible que pueda alojar en él varios restaurantes que ofrezcan diferentes productos, y de variadas características de manera que se convierta en el principal sitio web en el que se conseguirá encontrar todo lo relacionado a servicio de comidas.

Los portales para pedir comida en línea son sitios web que ofrecen menús interactivos que permiten a los clientes hacer pedidos a los restaurantes

locales, muy similar a pedir bienes de consumo en línea; además, estos sitios permiten a los usuarios mantener cuentas de inicio de sesión que facilite los pedidos frecuentes.

Este sitio deberá ser de fácil manejo, en la que con varios clicks el cliente pueda tener acceso a todo lo que necesita. El cliente buscará un restaurante preferido, escogerá los productos disponibles, podrá conocer los precios, comparar entre promociones, conocer el total a cancelar y establecer si desea que se le entregue a domicilio o si se acercará al local a retirar su pedido. Toda la información relacionada al cliente y a los detalles de su pedido, se enviará por correo electrónico o por medio de fax al restaurante afiliado al servicio.

Con relación al pago del pedido, el sitio permitirá especificar la forma de pago como dato informativo, para que el restaurante conozca con anticipación si se le cancelará en efectivo o tarjeta de crédito, pero a través del sitio no se aceptarán pagos de los clientes. Éste se hará directamente con el restaurante cuando el cliente obtenga su pedido, por lo que si se aceptan diferentes formas de pago dependerá de cada restaurante.

Los restaurantes que se afilien al servicio, cancelarán una tarifa básica por el alojamiento en el sitio web, más una comisión por venta que se cobrará a partir de un mínimo de ventas en el mes, de esta manera se pretende recuperar la inversión inicial.

#### **4.1. Sistemas existentes en otros países**

En otros países el comercio electrónico ha buscado por más de una década, cerrar la brecha entre la comida y el Internet, sin embargo, ha tomado más tiempo del que se pensó. Los primeros restaurantes en adoptar servicios para pedir comida en línea fueron las franquicias corporativas tales como Domino's y Papa John's. Otras franquicias de pizza, Pizza Hut adaptó en Mayo del 2007,

los servicios para pedir comida en línea en países como El Salvador, Estados Unidos, España.

La infraestructura de entregas preexistente de estas franquicias en los países mencionados estaba bien adecuada para un sistema para pedir en línea, tanto así que en 2008 Papa John's International anunció que sus ventas en línea crecían como promedio más del 50 por ciento cada año y se aproximaba a los \$400 millones solamente en 2007. (News, 2010).

Las compañías de restaurantes en otros países se han juntado con las compañías de comercio electrónico para hacer que los pedidos sean más rápidos y precisos. Annie Maver, directora de operaciones de The Original Pizza Pan, Inc. de Cleveland, Ohio comenta que “el sistema es bueno y a ayudado a pedir a domicilio a los clientes que no hablan inglés”. Algunos restaurantes han adoptado pedir en línea a pesar de no tener sistemas de entrega, usándolo para administrar pedidos de recogida o para hacer reservaciones. (4-traders, 2007).

Las compañías independientes para pedir comida en línea ofrecen dos soluciones: uno es un servicio de software por el cual los restaurantes compran software de base de datos y administración de cuentas a la compañía y administran las órdenes en línea ellos mismos. La otra solución es un servicio basado en la red por el cual los restaurantes firman contratos con una página web para pedir comida en línea que puede manejar órdenes de muchos restaurantes en un área regional o nacional. Una diferencia entre los sistemas es cómo el menú en línea es creado y luego puesto al día. Los servicios administrados hacen esto por medio del teléfono o el email, mientras que los servicios no administrados requieren que el cliente lo haga.

Algunos ejemplos de sitios web que se dedican a esto son: seamlessweb.com, eatnow.com, delivery.com en EUA. Just-eat.co.uk, netwaiter.co.uk en Inglaterra. Food-delivery.ca en Canadá, OrdenaFacil.com en México, Buenos

Aires Delivery en Argentina, pedidosya.com en Argentina y Uruguay, comeclick.cl en Chile.

En otros países se pueden observar este tipo de negocios con más normalidad. Como una ramificación de los servicios para pedir comida en línea, han aparecido las páginas web que archivan menús de restaurantes en línea.

En España, SinDelantal es una plataforma para pedir comida a domicilio por internet en más de 200 restaurantes y con muchísima variedad como chinos, pizzerías, arroces, sushi, kebabs, comida india entre otros.

Cuentan con los mejores restaurantes de España para que el cliente pueda tener variedad y encargar su comida de forma sencilla y rápida. Dependiendo de los convenios que tiene la página con los restaurantes, los clientes consiguen las mejores promociones y descuentos para que pedir su comida favorita cueste un poco menos.

El objetivo de este tipo de negocios es agrupar en un único sitio la oferta de cadenas de restaurantes y el de negocios independientes de comida a domicilio y para llevar al igual que facilita a los restaurantes el acceso a nuevos clientes y la posibilidad de difundir sus ofertas especiales a través de un nuevo canal. Este proyecto comenzó en Madrid y continuó en Barcelona y Valencia, con la intención de crecer y llegar a Latinoamérica, en ciudades como Santiago de Chile, Sao Paulo, Río de Janeiro, Ciudad México, Buenos Aires y Córdoba. Por el momento es el único proyecto online con proyección en las principales ciudades españolas e iberoamericanas. Cuentan hoy en día con la mayor oferta de restaurantes del mercado ofreciendo cualquier tipo de comida y la posibilidad de acceder a establecimientos de cualquier zona de la ciudad.

El negocio de comida a domicilio factura en España alrededor de 1.800 millones de euros principalmente en negocios de hamburguesas, pizzas y bocadillos, y cada vez es mayor la cuota de este negocio que se gestiona a través de la Web. (Receta-Cocina).

Otra de las empresas que se dedica a este negocio es comeclick.cl en Chile, una empresa que apunta a solucionar la necesidad de encontrar y elegir un restaurante geográficamente cercano a nuestra ubicación sin movernos del escritorio y sin cerrar el browser. Esta página va un poco más allá y antes de permitir hacer el pedido escogiendo el restaurante, realiza una búsqueda de los locales que estén en un radio de 5Km desde tu posición actual, este filtro es ampliable si se requiere de más opciones. Incluso, existe una versión móvil que ahorra el paso de ingresar tu dirección, ingresada la ubicación se despliegan los resultados que coinciden con el criterio. En esta etapa comeclick.cl permite restringir por tipo de comida (sushi, pizza, sánduches, etc.), cambiar el radio de distancia y conocer si el restaurante está abierto, cerrado, si cuenta con servicio de entrega a domicilio o es necesario retirar manualmente. (Figueroa, 2011).

## **4.2. Este modelo de negocios en Ecuador**

El negocio de los restaurantes en Ecuador aún no ha incorporado el uso de tecnología en ninguno de sus puntos de atención, por lo que queda un amplio campo para ir mejorando los servicios que se ofrece al cliente y al mismo tiempo consiguiendo que los mismos se hagan fieles consumidores.

Esta idea nace de la necesidad latente de la existencia de una página web que facilite a todos los usuarios del cantón Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón a realizar o reservar sus pedidos a domicilio de manera más cómoda, con tranquilidad y sin la presión que consiste la tradicional llamada por teléfono al restaurante.

La tecnología está inmersa en muchos aspectos de la vida de las personas, e incluso los países menos poderosos hoy en día tienen un reconocido avance en cuanto a la utilización del Internet en sus tareas diarias, por lo que esta

propuesta va de la mano con el progreso tecnológico que puede implantarse en el país.

Debido a la facilidad con que se podrán realizar los pedidos con un sitio de este tipo, los restaurantes podrían abarcar mercados a los que llegaban con dificultad, como por ejemplo personal de oficinas que disponen de internet, a quienes les resultaría muy sencillo leer las opciones de productos que ofrece cierto lugar de comidas, comparar precios y solicitar el envío.

Este sitio web mostrará los datos e información de los productos, precios y promociones de todos los restaurantes que se encuentren en el cantón de Guayaquil y en la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón. Esta información será almacenada en una base de datos y será accesible a todos quienes accedan al sitio sin necesidad de estar previamente registrado. Para realizar reservaciones o pedidos en línea el cliente si debe estar registrado, de manera que se cuente con la información necesaria para la entrega del pedido.

Actualmente, no existen negocios con estas características en el Ecuador por lo que resulta interesante, y con una correcta planificación y ejecución se convertirá en un proyecto exitoso.

El producto final es un sitio web de compras en línea en la que se pensó debido a la poca información que tienen las personas en el cantón Guayaquil y en la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón sobre los restaurantes de la ciudad, así como también de la incomodidad al realizar un pedido por teléfono a algún restaurant, y el desconocimiento de los productos y los precios al momento de realizar la orden.

### **4.3. Importancia del comercio electrónico**

En la actualidad, la tecnología y las telecomunicaciones han introducido cambios significativos en nuestra sociedad, las tecnologías de la información

no sólo permiten la recolección, procesamiento, almacenamiento, recuperación y comunicación de grandes cantidades de información, sino que la rapidez con que se realizan las operaciones es asombrosa.

Algunas de las ventajas de los negocios se basan en el uso de la tecnología la cual ha contribuido al cambio de los modelos y formas tradicionales de hacer negocios. Es por eso que las empresas están aprovechando los avances tecnológicos a fin de sustituir los documentos tradicionales con soporte de papel por mensajes electrónicos.

Es importante comprender el potencial de Internet como canal de comunicación y combinar estas bondades con las estrategias de mercadeo que todo negocio plantea para impulsar sus productos, puede resultar muy beneficioso para toda empresa que quiera expandir el segmento de clientes al que desea llegar.

El marketing electrónico consiste en utilizar todo el potencial interactivo de la Internet en la comunicación con el mercado objetivo, de manera que se provea a las herramientas tradicionales de comunicación de características únicas, que permitirán:

- Mantener una comunicación de doble vía con el cliente en tiempo real, construir.
- Disponer de información accesible las 24 horas.
- Permitir una construcción dinámica de la imagen de marca de la empresa.
- Integrar la información obtenida por este medio con el resto de los esfuerzos de marketing de la empresa.

El comercio electrónico no tiene por qué ser un enemigo de las tiendas tradicionales y no sólo sirve como apoyo de éstas, sino también como solución a comerciantes a los que el modelo de negocio tradicional se les estanca y deben dar una solución, un empuje, una vía de escape. Por todo ello, es

importante basar en Internet los modelos de negocio, basar su comunicación en esta herramienta que cada vez gana más terreno como canal comunicativo. Hay muchos datos que apoyan esta idea.

En el último año, los consumidores europeos han aumentado su gasto en las compras online frente al comercio tradicional.

Un estudio realizado por Deloitte en Reino Unido ha concluido que, el consumidor multicanal, aquel que compra sus productos tanto en tiendas tradicionales como a través de Internet, por catálogo o por teléfono, gasta un 82% más que el que única y exclusivamente compra en tiendas tradicionales (Animatk, 2011) (Alojate, 2011).

Marcos Pueyrredón, presidente del Instituto Latinoamericano de Comercio Electrónico (ILCE), contó que Ecuador tiene un gran potencial para aumentar las ventas electrónicamente ya que el 30% de su población está conectada en Internet. Las estadísticas que registra ILCE señalan que en Latinoamérica se facturan USD 35 000 millones en la compra por Internet y que los líderes son Brasil y Chile (Comercio, 2011).

El mercado de restaurantes es uno de los que mayor interés debe prestar en causar buena impresión visual a sus clientes, por lo que se considera que la presencia en internet de las diferentes cadenas de comidas dará un valor agregado al consumo de sus productos, pues si se ofrece a través de este medio que es tan importante y al que muchos hoy en día tienen acceso se podrá cubrir más segmentos al que ofrecer los productos.



### Metodología de la investigación

Para llevar a cabo esta investigación se debe realizar numerosas actividades, de manera secuencial y, en ocasiones, simultánea y así mismo, tomar ciertas decisiones en las diferentes etapas del proceso, y es que la investigación es eso, un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2006).

Como primer paso se definirá el tipo de investigación, la población y muestra de la que se obtendrá la información necesaria, cómo se va a recoger dicha información, buscando utilizar los instrumentos y técnicas adecuadas al contexto, cómo y qué herramientas van a ser utilizadas para tabular y analizar los datos, y, finalmente la elaboración del informe correspondiente.

Puntos importantes a tomar en cuenta antes, durante y después son también: el interés del/los investigador/es en el tema seleccionado, la relación entre sus experiencias y filosofía personal/profesional con el propósito de la investigación propuesta y el uso que pudiera darse por parte de la institución al resultado de la misma; los aspectos formales, estructurales, éticos y culturales que van a ser afrontados a medida que se desarrolle la investigación; el nivel de apoyo y participación de los actores principales del proceso a ser investigado (Goetz & LeCompte, 1988).

#### 5.1. Tipo de investigación

La metodología a utilizarse en el desarrollo de este proyecto es la pre-experimental o también conocida como Ex Post Facto la cual se basa en analizar eventos ya ocurridos de manera natural.

## **5.2. Diseño de investigación**

El diseño de investigación constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o comprobar la hipótesis de investigación. Así, para llegar a obtener la información de base que conduzca al diseño óptimo del sitio web de alojamiento de restaurantes, se realizará una investigación “proyectiva” para comprender y analizar alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado y finalmente elaborar una propuesta o modelo que conduzca a la solución del problema analizado.

Este tipo de investigación también se lo conoce como “proyecto factible” y usualmente se desarrolla en dos etapas: la primera, “descriptiva”, que consiste en la realización de un diagnóstico de la situación existente con la finalidad de determinar las necesidades del hecho a estudiar, y una segunda etapa, la “proyectiva” que implica la formulación de un diseño o modelo operativo, en función de las demandas de la realidad abordada.

## **5.3. Población y muestra**

La población objeto de esta investigación estará constituida por los restaurantes localizados en la cantón de Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, como también los consumidores potenciales de estos restaurantes.

Entre el cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón suman una población flotante de 2'286.772 de personas.

Sobre el mercado se segmenta a aquellas personas hombres y mujeres mayores de los 19 años de edad y menores de 55 años de edad que consuman productos alimenticios a domicilio o que asistan a los restaurantes. De acuerdo a cifras del INEC el 46% de la población del cantón Guayaquil está dentro de este rango de edades.

*Nota: Población flotante del cantón Guayaquil, ubicada en el área urbano basado en proyecciones sobre el VI Censo de Población y V de Vivienda - 2011 realizado por el INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censos). (INEC, Censo de Población y vivienda)*

De acuerdo datos estadísticos en la ciudad de Guayaquil existen 7.632 restaurantes, de los cuales el 25% ofrece el servicio de entregas a domicilio y reservaciones, y de este porcentaje el 10% es el mercado potencial al que se quiere ofrecer el servicio. El total de restaurantes es de 190.

*Nota: valores totales basados en datos oficiales del Censo Nacional Económico 2010 realizado por el INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censos). (INEC, Producción por Provincias de mayor participación, según principales actividades económicas-2009, 2011)*

Se ha seleccionado una muestra representativa de la población objeto de estudio. Se considera una muestra de personas que habitan en la ciudad de Guayaquil a las que se les encuestará para conocer la aceptación que tendrá el proyecto; y una muestra de restaurantes ubicados en dicha ciudad a los cuales a través del método de observación se registrará detalles de estos.

**Cuadro 1. Datos de población segmentada**

<b>POBLACIÓN DE</b>	<b>N</b>
Restaurantes	190
Personas	1'051.915

**Fuente: Datos oficiales de la página del INEC**

**Elaborado por: Autores**

En este estudio de muestreo se utilizará la siguiente fórmula, la cual nos permitirá obtener la información precisa sobre la cantidad de personas y restaurantes a los cuales se debe evaluar:

$$n = \frac{P \cdot Q \cdot N}{(N - 1) E^2 / K^2 + P \cdot Q}$$

*n*: Tamaño de muestra                      PQ: Varianza =0.25

*N*: Población

*E*: Margen de error

*K*: Constante de corrección del error =2

### Muestra de Restaurantes

Se detallan los datos a utilizar para poder calcular el tamaño de la muestra.

P = Probabilidad de éxito (0.50)

Q = Probabilidad de fracaso (0.50)

N = Tamaño de la población (190)

E = error de estimación (6%)

K = # de desviac. Típicas "Z" (1: 68%, **2: 95,5%**, 3: 99.7%)

n = Tamaño de la muestra (113)

En base a esta información se reemplaza los valores en la fórmula:

$$n = \frac{0.50 \times 0.50 \times 190}{(189 - 1) 0.06^2 / 2^2 + 0.50 \times 0.50}$$

$$n = \frac{381.50}{(189)(0.0036)/4 + 0.25}$$

$$n = \frac{47.50}{(189)(0.0009) + 0.25}$$

$$n = \frac{47.50}{0.1701 + 0.25}$$

$$n = \frac{47.50}{0.4201}$$

$$n = 113$$

Esto significa que se necesita una muestra de 113 restaurantes para obtener información confiable.

## Muestra de Personas

Se detallan los datos a utilizar para poder calcular el tamaño de la muestra.

P = Probabilidad de éxito (0.50)

Q = Probabilidad de fracaso (0.50)

N = Tamaño de la población (1051915)

E = error de estimación (6%)

K = # de desviac. Típicas "Z" (1: 68%, **2: 95,5%**, 3: 99.7%)

n = Tamaño de la muestra (277)

En base a esta información se reemplaza los valores en la fórmula:

$$n = \frac{0.50 \times 0.50 \times 1051915}{(1051915 - 1) \times 0.06^2 / 2^2 + 0.50 \times 0.50}$$

$$n = \frac{232997.38}{(1051914)(0.0036) / 4 + 0.25}$$

$$n = \frac{262978.78}{(1051914)(0.009) + 0.25}$$

$$n = \frac{262978.78}{946.72 + 0.25}$$

$$n = \frac{262978.78}{946.97}$$

$$n = 277$$

Esto significa que se necesita una muestra de 277 personas para obtener una información confiable con relación al número del segmento de mercado.

## **5.4. Técnicas o instrumentos**

Las técnicas cualitativas a utilizar en esta etapa serán la entrevista, las encuestas, los cuestionarios y el método de observación.

La participación de los restaurantes es de gran relevancia debido a que forman parte del objeto de investigación, es por esto que se establecerá una comunicación horizontal. La implicación con los restaurantes es necesaria, porque facilita la recolección de datos de manera directa, se requiere un contacto intenso para captar la mayor cantidad de información, de manera que se cuente con todo lo necesario para sostener el fin de la investigación.

Esta información será recabada por medio de la observación, deberá establecerse las condiciones en que asumirá la observación y analizarse las conductas que deberán ser registradas en bitácoras.

La participación de los consumidores es necesaria, porque ayudará a la recolección de datos relacionados a sus gustos y preferencias, con la finalidad de conocer el mercado efectivo al que se va a ofertar el producto.

Esta información será recolectada a través de encuestas y entrevistas realizadas a los consumidores.

## **5.5. Procesamiento y análisis de la información**

En esta etapa se refiere al procesamiento de la información el cual se recolectará a través de las herramientas que se usarán como las encuestas, entrevistas, cuestionarios y método de observación.

Se reciben los datos, normalmente de varias fuentes, y luego se transforman en un formato conveniente para la etapa siguiente, el análisis.

Los datos pueden recogerse en papel o en forma digital. Análogamente, su tratamiento puede ser electrónico o no. Una vez obtenida la información, la organización de los datos se realizará a través de una matriz de tabulación, y construida mediante Microsoft Excel.

El análisis cualitativo de la información se lo realizará mediante el uso de técnicas de categorización y análisis de contenido.

**Plan de trabajo**

Con el fin de organizar el desarrollo de este proyecto, se deben establecer medidas de tiempo, de manera que se obtenga la culminación del mismo. A continuación se presenta el cronograma de las actividades que se pretenden realizar y el período de tiempo estimado para ellas.

**Cuadro 2. Cronograma de Plan de Trabajo**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
Elaboración de preguntas para entrevista	3 días
Elaboración de la encuesta	5 días
Distribución de restaurantes y personas según sectores	5 días
Imprimir las encuestas	3 días
Preparar personal que encuestará y entrevistará	5 días
Recolección de datos	60 días
Tabulación de datos	15 días
Evaluación de resultados	30 días
<b>TOTAL DE DÍAS</b>	<b>126 DÍAS</b>

**Elaborado por: Autores**

La realización de la investigación tomará aproximadamente 5 meses.



**Desarrollo del proyecto final de la Universidad de Valencia**

## RESUMEN EJECUTIVO

En este informe se expone un plan para la elaboración de un proyecto que involucra la creación y posicionamiento en el mercado de un sitio web que permita el alojamiento de los restaurantes de la ciudad de Guayaquil y toda su información de manera que los usuarios puedan realizar pedidos y reservaciones en línea.

El proyecto consiste en el análisis y desarrollo de un sitio web que contenga toda la información como: nombres, locales, disponibilidad de horarios, disponibilidad de zonas, productos, promociones, porciones, combos, y demás sobre los restaurantes que se afilien, este sitio debe ser además de atractiva, muy intuitiva y de fácil manejo de manera que los usuarios más básicos con acceso a internet puedan navegar sin problemas en ella, pues es muy importante el fácil manejo de un sitio web para que capte a los usuarios de una buena manera.

Actualmente no existe en el mercado de Guayaquil un sitio web con tales características, por lo que se considera una idea totalmente innovadora, que brindara facilidad y comodidad a los usuarios que quieran reservar o realizar los pedidos.

Los usuarios del cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón estarían a solo algunos clicks de obtener su comida a domicilio, o podrían reservar con tiempo lo que se van a servir, sin tener que realizar la acelerada llamada al restaurante en la que ordena lo que ya conoce sin saber si existen promociones y además con el tiempo necesario para revisar su presupuesto para realizar la compra.

Los restaurantes se beneficiarían pues debido a la importancia de hoy en día de imponer presencia en internet, obtendrían un valor agregado al estar alojados en un sitio web reconocido sobre restaurantes e inclusive

promocionarse en ella, pues sus productos, y promociones estarán siempre a la disposición de los usuarios.

El objetivo principal de este proyecto consiste en conseguir con un presupuesto de \$12300 en un plazo de 7 meses el desarrollo y promoción de un sitio web de reservas y pedidos a domicilio para restaurantes.

Existen algunos objetivos específicos que ayudaran a que el objetivo general se cumpla entre ellos:

- Desarrollar una página atractiva e intuitiva para los usuarios de Internet más básicos del cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón.
- Realizar una exhaustiva campaña de mercadeo para dar a conocer la página.
- Recuperar en dos años a través de las ganancias recibidas, la inversión realizada para la implementación de este proyecto.

Se plantearan planes estratégicos de manera que se logre alcanzar con todos los objetivos, el proyecto necesita un exhaustivo análisis de parte de un analista de software que se encargue de la dirección y control sobre el desarrollador y el diseñador, quienes tendrán el compromiso de construir un sistema web que permita la correcta administración de parte de cada restaurante afiliado. El mayor esfuerzo en cuanto a estrategias se dará en el marketing que se necesita para promocionar el sitio web con los restaurantes y lograr que quieran afiliarse al sitio para gestionar sus reservas y pedidos.

## Procesos de inicio-lanzamiento

### 7.1. Selección de Director del Proyecto

#### 7.1.1. Nivel de Responsabilidad

El Director del Proyecto es quien debe definir claramente el objetivo del proyecto, alcanzar un acuerdo con el cliente en ese objetivo, y comunicarlo al equipo del proyecto. Además, debe decidir qué tareas deben realizarse internamente, y cuáles deben ser hechas por subcontratistas o consultores, asegurar el compromiso de la gente que trabajará en el proyecto y que se involucren con el desarrollo del plan y la puesta en marcha del sistema, también debe realizar comparación entre el avance real y el programado de los analistas, desarrolladores, diseñadores y ejecutores del proyecto.

#### 7.1.1. Autoridad

El Director del Proyecto tiene la autoridad para asignar responsabilidades y delegar actividades, creando así un ambiente en el que los individuos están altamente motivados a trabajar juntos como equipo de proyecto.

Es quien toma decisiones y emprende acciones en busca del término exitoso del proyecto.

## **7.2. Justificación de la elección del proyecto**

El propósito de este proyecto es ofrecerles a los usuarios una plataforma en la que se encuentre alojada la información de varios restaurantes del cantón Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, con cada uno de sus productos y servicios.

Tomando en cuenta la afluencia de las personas de esta ciudad a restaurantes y cafeterías, existe la necesidad de que encuentren toda la información de estos sitios en un solo lugar, de manera que puedan conocer ubicación, menú, y precios de los restaurantes más reconocidos de la ciudad y además permitirles realizar reservaciones online.

Justificamos la realización de este proyecto indicando que no existe una página o portal de este tipo actualmente, además tenemos la certeza que a las personas demostrarán interés que despertaría un sitio con estas características y la facilidad con que muchos podrían realizar pedidos y reservaciones en las diferentes cadenas de restaurantes que se afilien.

## **7.3. La organización**

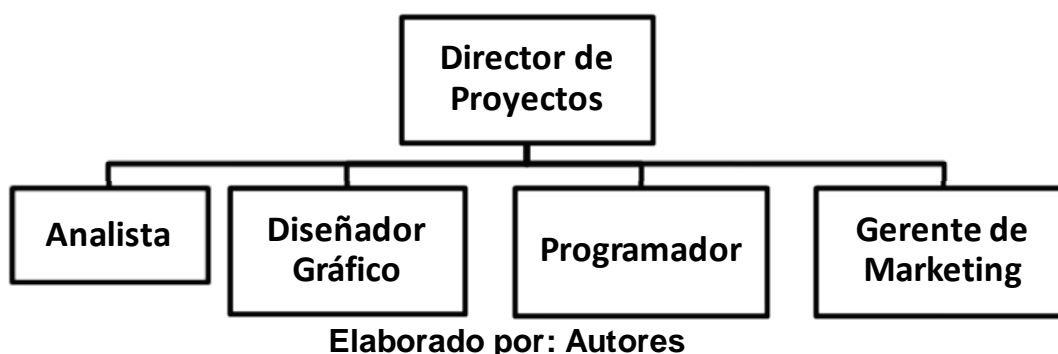
### **7.3.1. Presentación**

La estructura organizacional es de gran importancia pues ésta, además de mostrarnos la jerarquía de quienes se involucran en un proyecto o empresa, refleja los encargados del cumplimiento de planes y objetivos, la autoridad, y su ambiente, además suministra los métodos para que se puedan desempeñar las actividades eficientemente, con el mínimo de esfuerzos, eliminando la duplicidad de esfuerzos, delimitado funciones y asignando responsabilidades de manera que se cumpla todo lo esperado.

### 7.3.2. La cultura

La organización está formada por un Director del Proyecto que tiene directamente a su cargo a un Analista de Sistemas, un Diseñador Gráfico, un Programador y un Gerente de Marketing.

**Gráfico 1. Organigrama de Proyecto**



### 7.4. Información histórica

En vista de la necesidad que vemos en la existencia de un sitio web a la que puedan acceder todos los usuarios del cantón Guayaquil, y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón en la que puedan realizar o reservar sus pedidos a domicilio de manera más cómoda, con tranquilidad y sin la presión que consiste la tradicional llamada por teléfono al restaurant.

Este proyecto se basa en diseñar una página web que mostrará los datos e información de los productos, precios y promociones de todos los restaurantes que se encuentren en el cantón Guayaquil y en la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón. La información será almacenada en una base datos. El proyecto también permitirá a los clientes poder reservar vía online, siempre y cuando haya ingresado sus datos como usuario.

Cabe recalcar que el proyecto comprende el desarrollo de la página, tanto la sección administrativa como el front-end.

Se impulsará la página con un trabajo exhaustivo de marketing para que sea reconocida y se hará promoción para con los restaurantes. Pues la intención del proyecto es convertir este sitio web en el más reconocido con estas características.

## 7.5. El Business Case

Este business case recomienda la inversión en el proyecto de el Sistema de Alojamiento de Restaurantes en línea, lo que se prevé que en dos años se recupere esta inversión realizada.

Este sitio web mejorará los tiempos y la facilidad con que se realizan los pedidos en las diferentes cadenas de restaurantes del cantón Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, será de gran ayuda a los restaurantes afiliados que no tendrán que preocuparse de tener un recurso recibiendo las llamadas de los clientes, indicándoles precios, esperando la decisión de la compra, preguntando direcciones, sino mas bien recibir el fax o el correo con el detalle de toda esta información que el cliente ya especifico en el sitio web.

A continuación se describe un flujo de las ventas estimadas y la recuperación de la inversión.

**Cuadro 3. Proyección de Business Case**

<b>PORCENTAJE RETORNO</b>	3%			<b>COSTO FIJO DE ALOJAMIENTO</b>	\$ 15							
<b>INVERSION INICIAL</b>	\$12.300			<b>COSTO PROMEDIO VENTAS</b>	\$ 6							
	<b>2011</b>						<b>2012</b>					
<b>MESES</b>	<b>1-2</b>	<b>3-4</b>	<b>5-6</b>	<b>7-8</b>	<b>9-10</b>	<b>11-12</b>	<b>1-2</b>	<b>3-4</b>	<b>5-6</b>	<b>7-8</b>	<b>9-10</b>	<b>11-12</b>
<b>#restaurant</b>	2	3	4	6	8	10	12	15	17	20	22	24
<b>#ventas</b>	2	3	4	5	5	6	7	7	8	10	11	14

**Elaborado por: Autores**

Para revisar el flujo de caja, utilizando estos datos, por favor ver el anexo 1.

## **7.6. Objetivos Medibles**

### **7.6.1. Objetivo General**

El principal objetivo de este proyecto es conseguir con un presupuesto de \$12.300 USD en un plazo de 7 meses el desarrollo y promoción de un sitio web de reservas y pedidos a domicilio para restaurantes.

### **7.6.2. Objetivos Específicos**

- Analizar la estructura del servicio que ofrecen los restaurantes, referente a platos, productos, porciones, precios, promociones.
- Desarrollar una página atractiva e intuitiva para los usuarios de Internet más básicos del cantón de Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón.
- Realizar una exhaustiva campaña de mercadeo para dar a conocer la página.

## **7.7. Acta de Constitución del Proyecto**

Ver anexo 2.



## 7.8. Los interesados (Stakeholders)

Los involucrados directamente con este proyecto son:

**El Patrocinador del Proyecto** es el Sr. Ronald Sáenz Huerta.

Es quien va a pagar por el proyecto, el que plantea la idea del proyecto y especifica la definición de las funcionalidades que espera tenga el sitio.

Tiene la responsabilidad de buscar los fondos necesarios, para poder solventar la realización del proyecto en su totalidad.

El Patrocinador del Proyecto debe tener una buena comunicación con el Director del Proyecto, para que este le diga cómo va avanzando el proyecto, y colaborar con el mismo.

**El Director del Proyecto** es la Srta. Gisella Yagual Ortiz.

Es quien se encarga de la dirección y control de las actividades del equipo del trabajo. Es quien toma las decisiones y delega responsabilidades dentro del equipo. Debe ser quien lidere el equipo, motivándolos y corrigiéndolos en caso de que sea necesario.

Existen personas involucradas indirectamente con este proyecto que son:

**Administradores de Restaurante:** Son los administradores de cada restaurante que luego tendrán acceso al mismo para subir su información y que sus clientes puedan acceder a realizar pedidos y reservaciones en la plataforma.

**Usuarios:** Son cada una de las personas que accederán a la página y se registrarán para poder realizar sus pedidos y reservaciones.

### **8.1. Identificación y recolección de los requerimientos**

El producto es un sitio web de compras en línea en el que se pensó debido a la poca información que tienen las personas en el cantón de Guayaquil y en la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, sobre los restaurantes de la ciudad, así como también de la incomodidad al realizar un pedido por teléfono a algún restaurant, y el desconocimiento de los productos y los precios al momento de realizar la orden.

La página será además de un portal con información publicitaria de los restaurantes o empresas de comida rápida, una vía para realizar reservaciones en línea de los productos de estas empresas.

Existirá la opción de registro de usuarios, en el que se solicitará la siguiente información del cliente: No. De Identificación, Nombres, Apellidos, Ciudad, Correo Electrónico, fecha de Nacimiento, Género, Dirección, Teléfono y un check para conocer si el usuario está dispuesto a recibir publicidad en su correo electrónico.

La página contará con filtros de búsqueda de todos los restaurantes de Guayaquil, los filtros se realizarán por: Sector, Nombre del Restaurant, Tipo de Comida, Tipo de Producto; para mostrar el listado de los restaurantes disponibles según sus criterios de búsqueda con toda su información.

Cada restaurante tendrá de manera opcional habilitada la característica de poder vender en línea que indicará si el lugar acepta pedidos o reservaciones.

La página permitirá las compras en línea únicamente a usuarios previamente registrados. Si el cliente desea realizar la compra deberá escoger los productos que desea y luego especificar la información necesaria. (Datos de ubicación y modo de pago).

El sistema le indicará vía correo electrónico o por fax al restaurante la información del pedido realizado por el cliente.

La página funcionará sin problemas en todos los navegadores existentes.

Para medir el nivel de reconocimiento y aceptación del sitio se fijará tanto un nivel de visitas al mismo, como el número de personas que utilizan la página para hacer uso de la misma, haciendo reservaciones, también se irá midiendo la cantidad de empresas de comida que se unen a esta página para gestionar sus reservas.

Se prevé que el proyecto genere ingresos por medio de publicidad, y a través de la cuota que los restaurantes deberán cancelar por el alojamiento, y por la comisión ganada por reserva que se realice a través del sitio web.

## 8.2. Enunciado del alcance

**Cuadro 4. Enunciado del Alcance del Proyecto**

<b>ENUNCIADO DEL ALCANCE DEL PROYECTO</b>	
<b>Nombre del proyecto</b>	
Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea	
<b>Nombre del solicitante</b>	<b>Área de aplicación (Sector / Actividad)</b>
Ronald Sáenz	Sector comercial
<b>Fecha de inicio del proyecto</b>	<b>Fecha tentativa de finalización del proyecto</b>
01/09/2011	04/04/2012
<b>Nombre del Director del Proyecto</b>	

Gisella Yagual Ortiz

**Descripción y Alcance del Proyecto (Descripción del producto o servicio que generará el proyecto)**

El producto es una página web de compras en línea en la que se pensó debido a la poca información que tienen las personas en Guayaquil sobre los restaurantes de la ciudad, así como también de la incomodidad al realizar un pedido por teléfono a algún restaurant, y el desconocimiento de los productos y los precios al momento de realizar la orden.

La página será además de un portal con información publicitaria de los restaurantes o empresas de comida rápida, una vía para realizar reservaciones en línea de los productos de estas empresas.

Existirá la opción de registro de usuarios, en el que se solicitará la siguiente información del cliente: No. De Identificación, Nombres, Apellidos, Ciudad, Correo Electrónico, fecha de Nacimiento, Género, Dirección, Teléfono y un check para conocer si el usuario está dispuesto a recibir publicidad en su correo electrónico.

La página contará con filtros de búsqueda de todos los restaurantes de Guayaquil, los filtros se realizarán por: Sector, Nombre del Restaurant, Tipo de Comida, Tipo de Producto; para mostrar el listado de los restaurantes disponibles según sus criterios de búsqueda con toda su información.

Cada restaurante tendrá de manera opcional habilitada la característica de poder vender en línea que indicará si el lugar acepta pedidos o reservaciones.

La página permitirá las compras en línea únicamente a usuarios previamente registrados. Si el cliente desea realizar la compra deberá escoger los productos que desea y luego especificar la información necesaria. (Datos de ubicación y modo de pago).

El sistema le indicará vía correo electrónico o por fax al restaurante la información del pedido realizado por el cliente.

La página funcionará sin problemas en todos los navegadores existentes.

Para medir el nivel de reconocimiento y aceptación del sitio se fijará tanto un nivel de visitas al mismo, como el número de personas que utilizan la página para hacer uso de la misma, haciendo reservaciones, también se irá midiendo la cantidad de empresas de comida que se unen a esta página para gestionar sus reservas.

Se prevé que el proyecto genere ingresos por medio de publicidad, y a través de la cuota que los restaurantes deberán cancelar por el alojamiento, y por la comisión ganada por reserva que se realice a través de la página.

#### **Objetivos del proyecto**

El principal objetivo de este proyecto es conseguir con un presupuesto de \$12.300 USD en un plazo de 7 meses el desarrollo y promoción de un sitio web de reservas y pedidos a domicilio para restaurantes.

#### **Requisitos del Proyecto**

- Disponer de información de restaurantes de la ciudad de Guayaquil: nombre, ubicación, logo, categoría, productos a escoger por el usuario (nombre, descripción, imagen, precio, diferentes porciones en el caso necesario, etc.).
- Contar con un módulo de filtro de búsqueda de todos los restaurantes que están alojados en la página (lugar, tipo de comida, precios, tipo de ambiente, etc.).
- Facilitar mantenimiento de tablas de la base de datos y emisión de reportes varios.
- La campaña de marketing debe posicionar a la página en un buen sitio de manera que se logren los objetivos del proyecto.
- Funcionamiento correcto de envío de pedidos al restaurante y de filtros de búsqueda, así como del mantenimiento y reporteria de la página.

- Excelente diseño de página aprobado por el patrocinador.
- Validación correcta de los formularios.
- Disposición 24/7 del hosting y dominio disponible por parte del proveedor
- Afiliación de restaurantes y visualización permanente de las visitas a la página, por parte de los usuarios.

## **Entregables finales del Proyecto**

### **Sistema Administrativo**

- Análisis Requisitos
- Diseño
- Desarrollo
- Pruebas
- Capacitación

### **Front – End**

- Análisis Requisitos
- Diseño
- Desarrollo
- Pruebas
- Capacitación

### **Dominio y Hosting**

- Cotizar los proveedores que brinden el servicio
- Evaluar los proveedores según los parámetros de selección
- Seleccionar el proveedor más conveniente
- Realizar la compra de Dominio y de Hosting

### **Marketing**

- Establecer segmento de mercado
- Definir estrategias de marketing
- Elaborar plan de estrategias

- Ejecutar campañas del plan de marketing
- Analizar resultados de campañas
- Preparar el informe del plan de marketing

### **Gestión de Proyectos**

- Determinar el plan de gestión del proyecto
- Determinar los canales de comunicación dentro del equipo del proyecto
- Definir la frecuencia y temas a tratar de las reuniones de estatus
- Determinar los indicadores que disparan un riesgo
- Determinar los encargados de gestión de los riesgos
- Determinar la fecha de presentación de entregas parciales al cliente
- Revisar Estatus de proyecto
- Elaborar el documento de cierre de proyecto

### **Criterios de Aceptación**

- Funcionamiento correcto de envío de pedidos al restaurante y de filtros de búsqueda.
- Funcionamiento correcto de los mantenimientos y reporteria de la página.
- Disponibilidad 24/7 del hosting.
- Dominio disponible
- Precio acorde a lo presupuestado.
- 10 Restaurantes afiliados al sitio para ofrecer sus productos.
- Promedio 200 visitas al día las primeras dos semanas.
- Promedio de 100 visitas que utilicen el sitio para pedidos a domicilio o reservaciones.
- Cumplimiento de los tiempos establecidos.
- Cumplimiento de los costos presupuestados inicialmente.
- Satisfacción del cliente.

### **Autorización del Proyecto**

<b>Patrocinador del Proyecto:</b> Ronald Sáenz	<b>Firma:</b>
<b>Director del Proyecto:</b> Gisella Yagual	<b>Firma:</b>

**Elaborado por: Autores**

### 8.3. El equipo del proyecto

**Cuadro 5. Equipo del Proyecto**

<b>Rol</b>	<b>Actividades realizadas</b>
<b>Director del Proyecto</b>	Dirección y control de las actividades del equipo de trabajo. Toma de decisiones. Delegar responsabilidades. Asegurar satisfacción del equipo de trabajo.
<b>Analista de sistemas</b>	Análisis de requerimientos. Dirigir equipo de desarrollo.
<b>Desarrollador</b>	Programación del sistema, Validaciones de pantallas y utilización del diseño otorgado por el diseñador
<b>Diseñador gráfico</b>	Desarrollo de plantillas y templates Creación de imágenes y botones personalizados Creación de banners
<b>Gerente Marketing</b>	Preparar estrategias de marketing, y publicidad orientada al segmento de mercado definido

**Elaborado por: Autores**



## 8.4. Estructura de Desglose de Trabajo (EDT)

### 8.4.1. Creación de la EDT

Ver anexo 3

### 8.4.2. Diccionario de la EDT

Cuadro 6. Diccionario de la EDT

DICCIONARIO DE LA EDT DEL PROYECTO RESTAURANT
<p><b>PAQUETE DE TRABAJO:</b></p> <p>Fase #1 Entregable: Sistema Administrativo Fase #2 Entregable: Front - End Fase #3 Entregable: Dominio y Hosting Fase #4 Entregable: Marketing Fase #5 Entregable: Gestión de Proyectos</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LOS PAQUETES DE TRABAJO:</b></p> <p><b>Sistema Administrativo:</b> Se dedicará el tiempo al análisis de los requerimientos, al diseño de las plantillas para que el desarrollador pueda integrarlos a las pantallas de mantenimiento de las diferentes tablas creadas.</p> <p>Se estructurará la base de datos que se acople a las necesidades de los requerimientos. Se realizarán las pruebas y se dará capacitación al patrocinador sobre este sistema de administración del sistema. Y por último se subirá a producción.</p>

**Front-End:** Se dedicará el tiempo al análisis de los requerimientos, al diseño de las plantillas para que el desarrollador pueda integrarlos a las pantallas de inicio, de listado de productos, etc.

Se realizarán las pruebas con el patrocinador para que vea la funcionalidad completa del sistema de pedidos online.

Y por último se subirá a producción.

**Dominio y Hosting:** En el cual el Gestor de Proyectos se encargará de la búsqueda de proveedores que realicen este servicio, y escoger al más idóneo, y se encargará de la contratación de dichos servicios, y tendrá que registrar en bitácora sobre esta contratación para que quede constancia.

**Marketing:** En el cual el Gerente de Marketing se encargará de realizar un estudio de mercado, para luego elaborar estrategias y definir un plan de marketing, que se pondrá en marcha la ejecución del plan de marketing definido.

**Gestión de Proyectos:** En el cual el Director del Proyecto se encargará de determinar el plan de gestión, definir los canales de comunicación dentro del equipo de proyecto, definir frecuencias de revisiones de estatus, y también se encargará del seguimiento del proyecto con las revisiones de estatus de proyecto. Al final se encargará del cierre del proyecto.

**Elaborado por: Autores**

## **8.5. Lista de actividades**

Ver anexo 4.

## **8.6. Secuencia de actividades**

Ver anexo 5.

## 8.7. Requisitos de recursos

- El dominio solicitado, esté disponible en la web para poder adquirirlo.
- El hosting a contratar debe tener una disponibilidad 24/7 para que todos los usuarios puedan verla en cualquier momento en la internet.
- Que brinden un soporte de 24/7 con el hosting si en algún caso suscita algún problema o inconveniente.

## 8.8. Duración de actividades

Ver anexo 4.

## 8.9. Cronograma

Ver anexo 5.

## 8.10. Costos

**Cuadro 7. Costos**

<b>Recurso</b>	<b>Valor USD</b>
Analista de Sistemas	\$ 2.250,00
Diseñador Gráfico	\$ 1.000,00
Programador	\$ 2.900,00
Gerente de Marketing	\$ 2.400,00
Director del Proyecto	\$ 3.500,00
Hosting y Dominio	\$ 250,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 12.300,00</b>

**Elaborado por: Autores**

## 8.11. Presupuesto

Para la realización de este proyecto se ha planteado un presupuesto que se debe respetar, a continuación se detalla de qué manera se prevé costear la utilización de recursos a lo largo del proyecto, estos costos pueden variar de alguna manera pero el impacto en caso de que suceda no debe afectar significativamente al proyecto.

El valor del presupuesto detallado a continuación es por el tiempo de duración del proyecto.

**Cuadro 8. Presupuesto del proyecto**

<b>Recurso</b>	<b>Presupuestado USD</b>
Recursos hosting dominio	250
Análisis y Diseño del Sistema	1000
Modelado Base Datos	1000
Diseñador Gráfico	1000
Programador Web	5550
Gastos Generales	1500
Trabajos de Marketing	2000
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 12.300</b>

**Elaborado por: Autores**

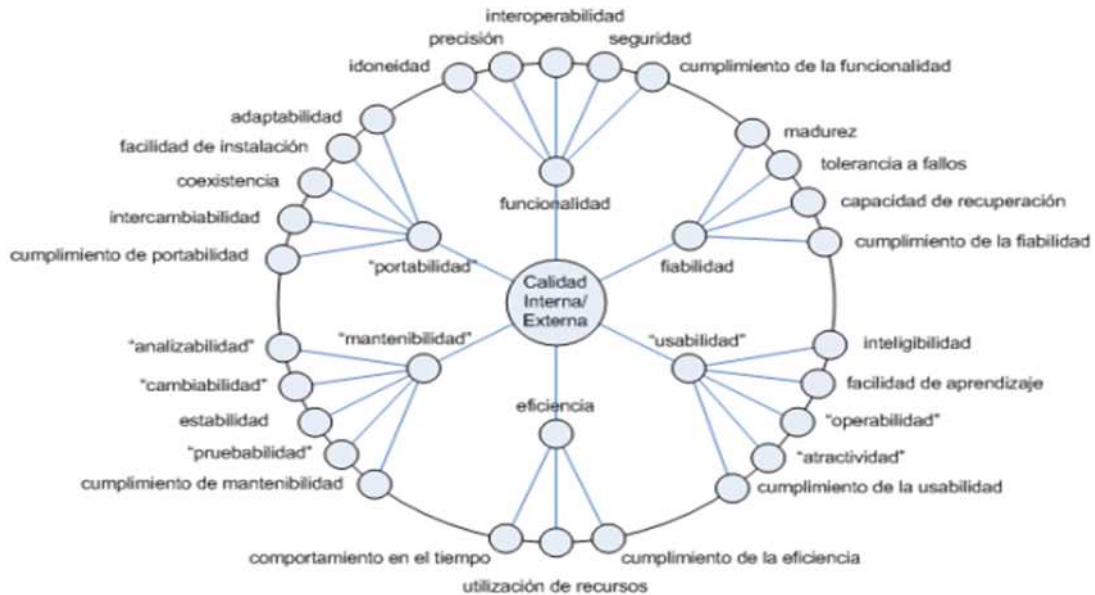
## 8.12. Plan de Calidad

**Cuadro 9. Plan de Calidad**

<b>PLAN DE CALIDAD</b>	
<b>Nombre del proyecto</b>	Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea
<p>Los planes de aseguramiento de la calidad son una herramienta común en entornos industriales para asegurar de forma continua la calidad de los productos y los servicios. En los proyectos de investigación y desarrollo como el sistema de alojamiento de restaurantes en línea, es habitual que ocurran cambios en el plan de trabajo debido a los resultados de la investigación, así como a la indecisión del cliente. Esto hace aún más importante la definición y aplicación de mecanismos que permitan detectar con premura desviaciones sobre los objetivos globales del proyecto, incluyendo las restricciones temporales y presupuestarias.</p> <p>Los principales objetivos del presente plan de calidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Descubrir desviaciones del plan en cuanto se originan y</li><li>• Facilitar la gestión de forma que se puedan tomar acciones correctoras, si es necesario, tan pronto como sea posible.</li></ul> <p>La estructura organizativa de gestión del proyecto es responsable de analizar las consecuencias de cualquier desviación descubierta respecto de los planes originales y de seleccionar las medidas adecuadas para conseguir los objetivos globales del proyecto. La tarea de detectar desviaciones no es únicamente una tarea de la estructura de gestión, sino que es una responsabilidad conjunta de los involucrados del proyecto. La estructura de gestión del proyecto servirá como punto de contacto de todos los involucrados para la gestión de su calidad.</p> <p>Los procesos definidos en este plan de calidad asegurarán que la calidad del mismo es gestionada en cada tarea del mismo.</p> <p><b><u>Modelo de calidad</u></b></p> <p>Se tomara como modelo para medir la calidad en el software el modelo que indica la norma ISO 9000 ISO/IEC 9126, a continuación se muestra un cuadro que nos indica</p>	

los atributos que abarcan las características de esta norma.

## Gráfico 2. Características de la Calidad según la Norma ISO/IEC 9126



**Fuente:** Artículo publicado por [iso25000.com](http://iso25000.com) (Iso2500)

**Elaborado por:** ISO

De manera que se pueda lograr el control de cada una de estas características se ha definido un listado de tareas a realizar con este fin. El Director del Proyecto es quien debe asegurar que se realice el plan de calidad y se ejecute a cabalidad, sin embargo el trabajo del equipo es importante para lograr el éxito de las actividades del plan.

- Coordinar las actividades de aseguramiento de la calidad y tareas técnicas
- Comprobar al principio de cada hito la viabilidad de las actividades planificadas
- Verificar en los diferentes hitos si los resultados son coherentes, completos, consistentes y correctos, así como si se cumplen los requisitos y se siguen los estándares establecidos.
- Recomendar y asesorar a los líderes de los paquetes de trabajo sobre los riesgos derivados de omisiones o falta de calidad.
- Participar en las revisiones.
- Informar de las actividades de aseguramiento de calidad, así como de sus riesgos, al Gestor.
- Organizar auditorías internas para cada entregable del proyecto.

- Ayudar a establecer y mantener el informe de errores.
- Ayudar a encontrar soluciones a los problemas y supervisar que se siguen en su resolución.
- Comprobar que los involucrados siguen los procedimientos de control de calidad.
- Ayudar a asegurar que cada requisito se implementa de forma correcta
- Asegurar un acoplamiento mínimo entre componentes y que esto se consigue desde el diseño arquitectónico, de forma que permita un diseño detallado independiente.
- Revisar la metodología de evaluación así como los procedimientos de prueba para asegurar que cada fase de prueba es correctamente preparada
- Colaborar en la preparación de actividades de pruebas del sistema para asegurar que se adecúan a los planes y procedimientos de prueba.

### **Expectativas de calidad**

El proyecto abarcará los entregables especificados en la propuesta y detallados en el plan del proyecto de Sistema Web de alojamiento de restaurantes en línea, y se realizarán conforme a las siguientes guías:

El software debe satisfacer los requisitos de alto nivel expresados en la propuesta.

El software debe ser robusto, extensible y mantenible.

### **Tolerancias:**

Coste – el proyecto debe ser completado conforme al presupuesto acordado en la propuesta.

Tiempo – el proyecto debe seguir la planificación de la propuesta. Se toleran retrasos intermedios, siempre que no afecten a la planificación mensual, dado que se debe realizar una justificación anual.

Alcance - en el caso de necesitar revisar el alcance del proyecto, sería necesario el acuerdo entre el cliente y el Director del Proyecto,

Calidad – el proyecto debe seguir estándares especificados.

### **Conclusiones**

Este documento describe las tareas de aseguramiento de calidad para el proyecto de

Sistema Web de Alojamiento de Restaurantes en línea, con el fin de gestionar el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Elaborado por: Autores

### 8.13. Plan de Recursos Humanos

**Cuadro 10. Plan de Recursos Humanos**

<b>PLAN DE RECURSOS HUMANOS</b>	
<b>Nombre del proyecto</b>	Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea
<b>ORGANIGRAMA DEL PROYECTO</b>	
<b>Gráfico 3. Organigrama del Proyecto</b>	
<pre> graph TD     DP[Director de Proyectos] --- A[Analista]     DP --- DG[Diseñador Gráfico]     DP --- P[Programador]     DP --- GM[Gerente de Marketing]           </pre>	
Elaborado por: Autores	
<b>MATRIZ DE RESPONSABILIDADES</b>	
Nombre Tarea	Nombres Recursos
<b>EDT RESTAURANTE</b>	
<b>Sistema Alojamiento de Restaurantes Online</b>	
<b>Sistema Administrativo</b>	
Análisis Requisitos	
Definir Alcance y Recursos	Analista de Sistemas
Elaborar el cronograma	Analista de Sistemas



Elaborar requerimiento	Analista de Sistemas
Analizar requerimientos	Analista de Sistemas
Aprobar Requerimientos	Analista de Sistemas
Finalizar Análisis del Requerimiento	Analista de Sistemas
<b>Diseño</b>	
Plantillas	
Definir Modelo Plantillas	Diseñador Gráfico
Revisar compatibilidad con navegadores	Diseñador Gráfico
Crear plantillas	Diseñador Gráfico
Aprobar plantilla	Analista de Sistemas
Formularios	
Definir modelo de formularios	Diseñador Gráfico
Crear formularios	Diseñador Gráfico
Aprobar formularios	Analista de Sistemas
<b>Desarrollo</b>	
Base datos	
Estructurar la base de datos	Programador
Crear el diccionario de datos	Programador
<b>Crear POO de las tablas de la BD</b>	Programador
Aprobar Base datos	Analista de Sistemas
Roles y Usuarios	
Desarrollar el mantenimiento de roles	Programador
Desarrollar el mantenimiento de menús	Programador
Desarrollar el mantenimiento de menús por roles	Programador
Desarrollar el mantenimiento de usuarios	Programador
Desarrollo de pantalla de Login	Programador
Integrar pantallas con diseño	Programador
Aprobar Desarrollo de Roles y Usuarios	Analista de Sistemas
Tablas maestras	
Desarrollar el mantenimiento de categoría de restaurantes	Programador
Desarrollar el mantenimiento de restaurantes	Programador
Desarrollar el mantenimiento de categoría de productos	Programador
Desarrollar el mantenimiento de productos	Programador
Desarrollo el mantenimiento de Publicidad por Restaurantes	Programador
Desarrollar el mantenimiento de subida de imágenes	Programador
Integrar pantallas con diseño	Programador
Aprobar Desarrollo de Tablas maestras	Analista de Sistemas

Reportes	
Desarrollar el Reporte por mes	Programador
Desarrollar Reportes Diarios	Programador
Integrar pantallas con diseño	Programador
Aprobar Desarrollo de Reportes	Analista de Sistemas
<b>Pruebas</b>	
Preparar el ambiente de pruebas	Analista de Sistemas
Capacitar Usuarios - funcionales	Analista de Sistemas
Realizar las pruebas	Analista de Sistemas
Preparar el reporte de novedades	Analista de Sistemas
Aprobar puesta de producción	Analista de Sistemas
<b>Capacitación</b>	
Crear el manual de usuario	Analista de Sistemas
Capacitar al usuario	Analista de Sistemas
Implementación	
Pasar a producción el sistema	Programador
<b>Front - End</b>	
<b>Análisis Requisitos</b>	
Definir Alcance y Recursos	Analista de Sistemas
Elaborar el cronograma	Analista de Sistemas
Elaborar requerimiento	Analista de Sistemas
Analizar requerimientos	Analista de Sistemas
Aprobar Requerimientos	Analista de Sistemas
Finalizar Análisis del Requerimiento	Analista de Sistemas
<b>Diseño</b>	
Plantillas	
Definir Modelo Plantillas	Diseñador Gráfico
Revisar compatibilidad con navegadores	Diseñador Gráfico
Crear plantillas	Diseñador Gráfico
Aprobar plantilla	Analista de Sistemas
Formularios	
Definir modelo de formularios	Diseñador Gráfico
Crear formularios	Diseñador Gráfico
Aprobar formularios	Analista de Sistemas
<b>Desarrollo</b>	
Desarrollar la página de Inicio	Programador
Desarrollar la página de ¿Quiénes Somos?	Programador

Desarrollar la página de Video tutorial de uso	Programador
Desarrollar la página de Ofertas del sitio	Programador
Desarrollar la página de Preguntas Frecuentes	Programador
Desarrollar la página de Políticas de uso	Programador
Desarrollar la página de Contáctenos	Programador
Desarrollar página de listado de restaurantes con su filtro de búsqueda	Programador
Desarrollar página de listado de productos de los restaurantes	Programador
Desarrollar página de pedidos	Programador
Aprobar desarrollo de pantallas Front End	Analista de Sistemas
<b>Pruebas</b>	
Preparar el ambiente de pruebas	Analista de Sistemas
Capacitar usuarios - funcionales	Analista de Sistemas
Realizar las pruebas	Analista de Sistemas
Preparar el reporte de novedades	Analista de Sistemas
Aprobar puesta de producción	Analista de Sistemas
<b>Implementación</b>	
Pasar a producción el sistema	Programador
<b>Dominio y Hosting</b>	
Cotizar los proveedores que brinden el servicio	Director del Proyecto
Evaluar los proveedores según los parámetros de selección	Director del Proyecto
Seleccionar el proveedor más conveniente	Director del Proyecto
Realizar la compra de Dominio y de Hosting	Director del Proyecto
Registrar en una bitácora, la adquisición del proveedor	Director del Proyecto
Preparar el informe	Director del Proyecto
<b>Marketing</b>	
Establecer segmento de mercado	Gerente de Marketing
Definir estrategias de marketing	Gerente de Marketing
Elaborar plan de estrategias	Gerente de Marketing
Ejecutar campañas del plan de marketing	Gerente de Marketing
Analizar resultados de campañas	Gerente de Marketing
Preparar el informe del plan de marketing	Gerente de Marketing
<b>Dirección del Proyecto</b>	
Determinar el plan de Dirección del Proyecto	Director del Proyecto
Determinar los canales de comunicación dentro del equipo del proyecto	Director del Proyecto
Definir la frecuencia y temas a tratar de las reuniones de estatus	Director del Proyecto

Determinar los indicadores que disparan un riesgo	Director del Proyecto
Determinar los encargados de gestión de los riesgos	Director del Proyecto
Determinar la fecha de presentación de entregas parciales al cliente	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 1	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 2	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 3	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 4	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 5	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 6	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 7	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 8	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 9	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 10	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 11	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 12	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 13	Director del Proyecto
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 14	Director del Proyecto
Elaborar el documento de cierre de proyecto	Director del Proyecto

### DESCRIPCIÓN DE ROLES

**Director del Proyecto:**

Tiene la responsabilidad total de la planeación del proyecto, de la ejecución del proyecto, y del control de los riesgos posibles que podrían afectar al proyecto. Esta encargado de tomar las decisiones necesarias para lograr que el objetivo del proyecto se cumpla en el tiempo establecido con el presupuesto estimado.

**Analista de Sistemas:**

Planificar la actividad o trabajo de análisis y diseño de sistemas, es quien organizar a todos los elementos que intervienen en el proyecto (técnicos de análisis y diseño, programadores, usuarios, diseñadores), realiza y transmite los flujos del sistema en base a los requerimientos.

**Desarrollador:**

El desarrollador será el encargado de codificar el sitio Web, utilizando las librerías de diseño y plantillas que le provee el diseñador, es quien se encarga de la programación del sistema, deberá realizar todas las validaciones de pantallas y formularios que se necesite.

**Diseñador:**

Es quien está encargado de la imagen del sitio web, desarrollara las plantillas de diseño de formularios, templates, menús, debe tener en claro la idea del sitio para que lo haga atractivo según el mercado al que va a dirigido.

**Gerente de Marketing:** es quien se encarga del desarrollo de plan de mercadotecnia, realiza estudios de Mercado, imagen corporativa, realizar campañas de mercadotecnia, diseño y publicidad de la promoción, y planea estrategias de Mercado.

**Elaborado por: Autores**

## 8.14. Plan de Comunicaciones

**Cuadro 11. Plan de Comunicaciones**

<b>PLAN DE COMUNICACIONES</b>					
<b>Nombre del proyecto</b>		Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea			
<b>Evento</b>	<b>Entregable</b>	<b>Medio</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Emisor</b>	<b>Receptor(es)</b>
Solución Propuesta	Resumen Ejecutivo	Correo Electrónico, Informe Impreso	Una sola vez	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto
Planeación	Plan para la dirección del proyecto.	Correo Electrónico, Informe Impreso	Una sola vez	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto

Problemas	Informe detallado del problema y propuesta de solución	Correo Electrónico	Cuando aparezca un problema	Patrocinador del Proyecto, Analista de Sistemas, Director del Proyecto.	Programador, Diseñador Gráfico, Analista de Sistemas, Director del Proyecto.
Informes durante todo el proyecto	Informes de avance del proyecto	Correo Electrónico	Mensual	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto
Solicitudes durante todo el proyecto	Solicitudes de Permisos / Acceso a información / Herramientas	Correo Electrónico	Cuando sea necesario	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto
Problemas graves, situaciones de Riesgo de alto impacto	Convocatoria a reuniones de carácter urgente	Correo Electrónico, Vía telefónica, Comunicado impreso	Cuando sea necesario	Director del Proyecto o Patrocinador del proyecto	Director del Proyecto o Patrocinador del proyecto
Informes de minutas de reunión	Minutas de reunión	Correo Electrónico	Después de cada reunión	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto
Terminación de un Hito del Proyecto	Informe general de avance del proyecto/Informe de alcance de hito de proyecto	Correo Electrónico, Informe Impreso	Cuando se alcanza un Hito	Director de Proyecto	Patrocinador del Proyecto
Acta de Entrega/ Recepción del Proyecto	Acta de entregables del proyecto/ Manuales técnicos y de usuario	Correo Electrónico, Informe Impreso	Al finalizar el desarrollo del Proyecto	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto

Aceptación del Proyecto	Acta Firmada de Aceptación final del Proyecto	Correo Electrónico, Informe Impreso	Al aceptar el proyecto	Patrocinador del Proyecto	Director del Proyecto
Acta de Cierre de proyecto	Acta de Cierre de Proyecto	Informe Impreso	Al finalizar todo el Proyecto	Director del Proyecto	Patrocinador del Proyecto

**Elaborado por: Autores**

El proyecto para fines prácticos cuenta con 6 interesados, los cuales son:

- Patrocinador del proyecto.
- Director del Proyecto.
- Analistas de Sistemas.
- Diseñador Gráfico.
- Desarrollador.
- Gerente de Marketing.

Con 6 interesados se tienen:  $6(6-1)/2 = 15$  canales de comunicación potenciales.

En el caso del Patrocinador del Proyecto, solo recibirá reportes mensuales resumidos del estado del proyecto vía email.

El Patrocinador del Proyecto recibirá todas las comunicaciones acerca de requisitos, solicitudes de herramientas o permisos, información acerca de cualquier novedad sobre el proyecto, problemas que suscitan a lo largo del proyecto, y posibles riesgos que ocurran.

El Analista de Sistemas recibirá todas las comunicaciones acerca de novedades, finalización de hitos por parte de las fases de diseño, desarrollo, pruebas, etc.

El Director del Proyecto recibirá todas las comunicaciones de todas las novedades sobre el proyecto vía email, puede recibir también información sobre posibles riesgos que puedan estar ocurriendo, sobre solicitudes de herramientas, finalización de hitos.

El Diseñador Gráfico informará sobre el cumplimiento de sus actividades al Analista de Sistemas, vía email con frecuencia semanal, con copia al Director del Proyecto.

El Programador informará sobre el cumplimiento de sus actividades al Analista de Sistemas, vía email con frecuencia semanal, con copia al Director del Proyecto.

El Gerente de Marketing informará sobre el cumplimiento de sus actividades al Director del Proyecto, vía email con frecuencia semanal

El Analista de Sistemas informará sobre el cumplimiento de sus actividades (como el análisis de requerimientos, aprobación de diseño, aprobación de desarrollo culminado, resultado de pruebas, informes de capacitación, y bitácora de subida a producción, etc.) al Director del Proyecto, vía email con frecuencia quincenal.



## 8.15. Plan de Riesgos

### 8.15.1. Identificación de los riesgos

**Cuadro 12. Plan de Gestión de Riesgos**

PLAN DE GESTION DE RIESGOS – IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS					
<b>Nombre del proyecto</b>		Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea			
ID	RIESGO	CONSECUENCIA	PROB.	IMPACTO	PRIORIDAD
1	Baja aceptación del producto en los restaurantes	Pocos restaurantes afiliados, menos ganancias	M	A	1
2	Diseño poco atractivo	No atrae a los clientes a ver publicidad de los restaurantes	B	M	3
3	El sitio sea poco intuitivo	Dificultad de los usuarios para navegar en ella	M	M	2
4	El Recurso Humano decida renunciar al proyecto.	Alteración en el cronograma del proyecto.	M	A	1
5	El hosting no esté disponible.	Sitio web no disponible. Generará insatisfacción al cliente.	B	A	1
6	El servicio de correo no esté disponible	No llegarán las órdenes solicitadas a los restaurantes. Generará insatisfacción al cliente.	B	A	2

**Elaborado por: Autores**

La equivalencia de las letras utilizadas en el cuadro de identificación de riesgos está dada según la siguiente tabla.

#### 1. Tabla de equivalencias

LETRA	EQUIVALENCIA
A	ALTO
M	MEDIO
B	BAJO

NUMERO	EQUIVALENCIA
1	Prioridad alta
2	Prioridad media
3	Prioridad baja

**Elaborado por: Autores**

## 8.15.2. Evaluación de los riesgos

**Cuadro 13. Plan de Evaluación de Riesgos**

<b>PLAN DE GESTION DE RIESGOS – EVALUACION DE RIESGOS</b>			
<b>Nombre del proyecto</b>		Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea	
<b>ID</b>	<b>Plan de prevención</b>	<b>Responsable</b>	<b>Plan de mitigación</b>
1	Exhaustiva campaña de marketing	Gerente de Marketing	Enviar correos masivos, visitar potenciales clientes directamente.
2	Contratación de un diseñador calificado	Director del Proyecto	Ajustes en el diseño por parte de un nuevo diseñador grafico
3	Contratación de programador con experiencia web comprobada	Director del Proyecto	Modificaciones al sistema por otro programador
4	Recurso humano decide renunciar	Director del Proyecto	Deberá tener una opción alternativa del Recurso Humano que pueda cumplir con las funciones.
			Contratar rápidamente a alguien que reemplaza al recurso perdido.

**Elaborado por: Autores**

## 8.16. Plan de Adquisiciones

**Cuadro 14. Plan de Adquisiciones**

<b>PLAN DE ADQUISICIONES</b>				
<b>Nombre del proyecto</b>		Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea		
<b>Producto o Servicio a adquirir</b>	<b>Código de Elemento EDT</b>	<b>Tipo de Contrato</b>	<b>Forma de Contactar a Proveedor</b>	<b>Área / Rol / Persona responsable de la compra</b>
Dominio Web	101	Fijo - Anual	Vía Email y vía Telefónica	Director del Proyecto
Hosting	101	Fijo – 2 años	Vía Email y vía Telefónica	Director del Proyecto

**Elaborado por: Autores**

**Procedimientos a seguir:**

El Director del Proyecto realizará la búsqueda de varios proveedores que ofrezcan el servicio de hosting y de venta de dominios.

Luego los evaluará de acuerdo a las métricas señaladas en el plan de adquisiciones, tomando en cuenta las restricciones y supuestos.

Después de hacer una ardua evaluación, seleccionará el proveedor más adecuado que se apegue a nuestros requisitos, y con ello concretará la contratación del servicio de hosting y la compra del dominio web.

**Restricciones y Supuestos:**

- El dominio solicitado, esté disponible en la web para poder adquirirlo.
- El hosting a contratar debe tener una disponibilidad 24/7 para que todos los usuarios puedan verla en cualquier momento en la internet.
- Que brinden un soporte de 24/7 con el hosting si en algún caso suscita algún problema o inconveniente.

**Métricas a ser usadas:**

- Disponibilidad de 100% del hosting.
- El proveedor sea reconocido localmente.
- Soporte 24/7
- Precio ajustable a nuestro presupuesto.

## 8.17. Aprobación final del plan de proyecto

Aquí se detalla el acta de aceptación final del plan de proyecto.

**Cuadro 15. Acta de aceptación final del Plan de Proyectos**

<b>ACEPTACION DEL PLAN DE PROYECTOS</b>	
<b>Nombre del proyecto</b>	Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea
<b>Nombre del patrocinador</b>	Ronald Sáenz Huerta
<b>Declaración de la aceptación formal</b>	
<b>Aceptado por</b>	
Nombre de Director del Proyecto	Fecha
Firma	
Nombre de Analista	Fecha
Firma	
Nombre de Gerente de Marketing	Fecha
Firma	
<b>Elaborado por</b>	
Nombre de Director del Proyecto	Fecha
Firma	

**Elaborado por: Autores**

## 8.18. Kick-off de planificación del proyecto

Se establece un modelo de la agenda que contiene los temas que deben tratarse en la reunión, aquí se deberá checkear los temas que se traten de manera que sirva para conocer que se resolvió sobre cada uno de los temas que se tenía planeado tratar. Se debe especificar si se trato el tema y en caso de ser necesario una observación sobre lo conversado.

**Cuadro 16. Checklist de presentación para reunión de Kick-Off**

<b>CHECKLIST DE PRESENTACIÓN PARA REUNIÓN DE KICK OFF</b>	
<b>Nombre del proyecto</b>	Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea

<b>Contenido de la presentación Kick-off</b>	<b>Realizado a Satisfacción (si /no)</b>	<b>Observaciones</b>
Objetivo de la presentación definido		
Contenido de la presentación o agenda establecida		
Definición del proyecto		
Definición del producto del proyecto		
Principales stakeholders del proyecto		
Necesidades del negocio a satisfacer		
Finalidad del proyecto		
Exclusiones conocidas del proyecto		
Principales supuestos del proyecto		
Principales restricciones del proyecto		
Línea base del alcance		
Línea base del tiempo		
Línea base del costo		
Organigrama del proyecto		
Matriz de comunicaciones del proyecto		
Principales riesgos del proyecto y respuestas planificadas		
Adquisiciones del proyecto		
Sistema de control de cambios		

**Elaborado por: Autores**

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Todo proyecto es un esfuerzo único para lograr los objetivos especificados mediante una serie de actividades interrelacionadas y la utilización eficiente de recursos. Uno de las principales metas de un proyecto es llegar al alcance, sin apartarse del costo y tiempo programado.

Una vez realizado todo el proceso de inicialización y planeación del proyecto: “Propuesta para el desarrollo y promoción de un sistema de reservas y pedidos para restaurantes en línea”, concluimos en que es un proyecto rentable que con la correcta culminación de las fases restantes como: ejecución, monitoreo y cierre, se podrían lograr los objetivos previstos obteniendo y cubriendo todas las necesidades por las que se planteó la realización de este proyecto.

Se recomienda seguir paso a paso lo establecido en las etapas de inicialización y planeación y así mismo que esto quede debidamente aceptado tanto por el Patrocinador del Proyecto como por el Director del Proyecto pues el éxito en la ejecución de los proyectos depende en gran medida de lo que en estas etapas quede definido para que así no haya la necesidad de regresar a revisar requerimientos que ya fueron establecidos.

### Referencias Bibliográficas

- Gido, J., & Clements, J. P. (2009). *Administración exitosa de Proyectos - Tercera Edición*. México: Cengage Learning.
- Goetz, J., & LeCompte, M. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

### Sitios de Internet

- 4-traders. (06 de Mayo de 2007). *Pizza Hut(R) Announces System-Wide Online Ordering*. Recuperado el 27 de Julio de 2011, de [www.4-traders.com](http://www.4-traders.com):  
<http://www.4-traders.com/YUM-BRANDS-14989/news/YUM-BRANDS-INC-Pizza-Hut-R-Announces-System-Wide-Online-Ordering-371983/>
- Alojate. (15 de Febrero de 2011). *Comercio Electrónico*. Recuperado el 08 de Agosto de 2011, de <http://www.alojate.com/blog/importancia-del-comercio-electronico/>
- Animatk. (1 de Febrero de 2011). *Importancia del comercio electrónico*. Recuperado el 10 de 09 de 2011, de <http://www.animatk.com/2011/02/importancia-del-comercio-electronico.html>
- Comercio, D. e. (01 de Julio de 2011). *El 'e-commerce' mueve USD 300 millones en el país*. Recuperado el 18 de Agosto de 2011, de

[http://www.elcomercio.com/negocios/e-commerce-mueve-USD-millones-pais\\_0\\_503949748.html](http://www.elcomercio.com/negocios/e-commerce-mueve-USD-millones-pais_0_503949748.html)

- Figueroa, F. (17 de Julio de 2011). *Comeclick: del browser a la mesa sin escalas*. Recuperado el 27 de Julio de 2011, de Sitio Web FAYERWAYER: <http://www.fayerwayer.com/2011/07/comeclick-del-browser-a-la-mesa-sin-escalas-fw-startups/>
- INEC. (s.f.). *Censo de Población y vivienda*. Obtenido de <http://www.inec.gob.ec/estadisticas/>
- INEC. (08 de Agosto de 2011). *Inec*. Recuperado el 22 de Agosto de 2011, de [www.inec.gob.ec](http://www.inec.gob.ec)
- INEC. (2011). *Producción por Provincias de mayor participación, según principales actividades económicas-2009*. Recuperado el 08 de 08 de 2011, de <http://www.inec.gob.ec/estadisticas/>
- Iso2500. (s.f.). *La Norma ISO/IEC 9126*. Obtenido de <http://iso25000.com/index.php/iso-iec-9126.html>
- News, Y. (03 de Mayo de 2010). *Papa John's hits \$2B online ordering milestone*. Recuperado el 15 de Agosto de 2011, de <http://finance.yahoo.com/news/Papa-Johns-hits-2B-online-apf-3552101141.html?x=0&.v=1>
- Receta-Cocina. (s.f.). *Plataforma para pedir comida a domicilio*. Recuperado el 27 de Julio de 2011, de <http://receta-cocina.net/2011/07/plataforma-para-pedir-comida-a-domicilio.html>



## Anexo 1.- Flujo de Caja

	1ER AÑO												
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>INGRESOS</b>													
<b>Ganancia Fija</b>	0	30	30	45	45	60	60	90	90	120	120	150	150
<b>Ganancia Variable</b>	0	21,6	21,6	48,6	48,6	86,4	86,4	162	162	216	216	324	324
<b>Total Ingresos</b>	<b>0</b>	<b>51,6</b>	<b>51,6</b>	<b>93,6</b>	<b>93,6</b>	<b>146,4</b>	<b>146,4</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>336</b>	<b>336</b>	<b>474</b>	<b>474</b>
<b>EGRESOS</b>													
<b>Inversión</b>	12300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Gastos Varios</b>		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total Egresos</b>	<b>12300</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL MES</b>	<b>-12300,00</b>	<b>\$ 51,60</b>	<b>\$ 51,60</b>	<b>\$ 93,60</b>	<b>\$ 93,60</b>	<b>\$ 146,40</b>	<b>\$ 146,40</b>	<b>\$ 252,00</b>	<b>\$ 252,00</b>	<b>\$ 336,00</b>	<b>\$ 336,00</b>	<b>\$ 474,00</b>	<b>\$ 474,00</b>
<b>ACUMULADO</b>	<b>-12300,00</b>	<b>- 12248,40</b>	<b>- 12196,80</b>	<b>- 12103,20</b>	<b>- 12009,60</b>	<b>- 11863,20</b>	<b>- 11716,80</b>	<b>- 11464,80</b>	<b>- 11212,80</b>	<b>- 10876,80</b>	<b>- 10540,80</b>	<b>- 10066,80</b>	<b>- 9592,80</b>

**2 DO ANO**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>INGRESOS</b>												
<b>Ganancia Fija</b>	180	180	225	225	255	255	300	300	330	330	360	360
<b>Ganancia Variable</b>	453,6	453,6	567	567	734,4	734,4	1080	1080	1306,8	1306,8	1814,4	1814,4
<b>Total Ingresos</b>	<b>633,6</b>	<b>633,6</b>	<b>792</b>	<b>792</b>	<b>989,4</b>	<b>989,4</b>	<b>1380</b>	<b>1380</b>	<b>1636,8</b>	<b>1636,8</b>	<b>2174,4</b>	<b>2174,4</b>
<b>EGRESOS</b>												
<b>Inversión</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Gastos Varios</b>	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total Egresos</b>	<b>50</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL MES</b>	<b>\$ 583,60</b>	<b>\$ 633,60</b>	<b>\$ 792,00</b>	<b>\$ 792,00</b>	<b>\$ 989,40</b>	<b>\$ 989,40</b>	<b>\$ 1.380,00</b>	<b>\$ 1.380,00</b>	<b>\$ 1.636,80</b>	<b>\$ 1.636,80</b>	<b>\$ 2.174,40</b>	<b>\$ 2.174,40</b>
<b>ACUMULADO</b>	<b>-\$ 9.009,20</b>	<b>-\$ 8.375,60</b>	<b>-\$ 7.583,60</b>	<b>-\$ 6.791,60</b>	<b>-\$ 5.802,20</b>	<b>-\$ 4.812,80</b>	<b>-\$ 3.432,80</b>	<b>-\$ 2.052,80</b>	<b>-\$ 416,00</b>	<b>\$ 1.220,80</b>	<b>\$ 3.395,20</b>	<b>\$ 5.569,60</b>

## Anexo 2.- Acta de Constitución del Proyecto

<b>Acta de Constitución del Proyecto</b>	
<b>Nombre del proyecto</b>	Sistema de Alojamiento de restaurantes en línea
<b>Descripción del proyecto</b>	
<p>Este proyecto consiste en el desarrollo de un sitio web que aloje a todos los restaurantes del cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón, así como su información en cuanto a productos, promociones, porciones, localidades y demás, para ofrecerles a los usuarios una plataforma en la que se encuentren toda la información que se necesita para hacer reservaciones y pedidos.</p> <p>El proyecto pretende posicionar el sitio web en un buen sitio, de manera que sea el principal sitio con sus características en la ciudad.</p>	
<b>Definición del producto</b>	
<p>El producto es una página web de compras en línea en la que se pensó debido a la poca información que tienen las personas en Guayaquil sobre los restaurantes de la ciudad, así como también de la incomodidad al realizar un pedido por teléfono a algún restaurant, y el desconocimiento de los productos y los precios al momento de realizar la orden.</p> <p>La página será además de un portal con información publicitaria de los restaurantes o empresas de comida rápida, una vía para realizar reservaciones en línea de los productos de estas empresas.</p> <p>Existirá la opción de registro de usuarios, en el que se solicitará la siguiente</p>	

información del cliente: No. De Identificación, Nombres, Apellidos, Ciudad, Correo Electrónico, fecha de Nacimiento, Género, Dirección, Teléfono y un check para conocer si el usuario está dispuesto a recibir publicidad en su correo electrónico.

La página contará con filtros de búsqueda de todos los restaurantes de Guayaquil, los filtros se realizarán por: Sector, Nombre del Restaurant, Tipo de Comida, Tipo de Producto; para mostrar el listado de los restaurantes disponibles según sus criterios de búsqueda con toda su información.

Cada restaurante tendrá de manera opcional habilitada la característica de poder vender en línea que indicará si el lugar acepta pedidos o reservaciones.

La página permitirá las compras en línea únicamente a usuarios previamente registrados. Si el cliente desea realizar la compra deberá escoger los productos que desea y luego especificar la información necesaria. (Datos de ubicación y modo de pago).

El sistema le indicará vía correo electrónico o por fax al restaurante la información del pedido realizado por el cliente.

La página funcionará sin problemas en todos los navegadores existentes.

Para medir el nivel de reconocimiento y aceptación del sitio se fijará tanto un nivel de visitas al mismo, como el número de personas que utilizan la pagina para hacer uso de la misma, haciendo reservaciones, también se irá midiendo la cantidad de empresas de comida que se unen a esta página para gestionar sus reservas.

Se prevé que el proyecto genere ingresos por medio de publicidad, y a través de la cuota que los restaurantes deberán cancelar por el alojamiento, y por la comisión ganada por reserva que se realice a través de la página.

## Requisitos del proyecto

- Disponer de información de restaurantes de la ciudad de Guayaquil: nombre, ubicación, logo, categoría, productos a escoger por el usuario (nombre, descripción, imagen, precio, diferentes porciones en el caso necesario, etc.).
- Contar con un módulo de filtro de búsqueda de todos los restaurantes que están alojados en la página (lugar, tipo de comida, precios, tipo de ambiente, etc.).
- Facilitar mantenimiento de tablas de la base de datos y emisión de reportes varios
- La campaña de marketing debe posicionar a la página en un buen sitio de manera que se logren los objetivos del proyecto.
- Funcionamiento correcto de envío de pedidos al restaurante y de filtros de búsqueda, así como del mantenimiento y reporteria de la página.
- Excelente diseño de página aprobado por el patrocinador.
- Validación correcta de los formularios.
- Disposición 24/7 del hosting y dominio disponible por parte del proveedor
- Afiliación de restaurantes y visualización permanente de las visitas a la página, por parte de los usuarios.

## Objetivo General

El principal objetivo de este proyecto es conseguir con un presupuesto de \$12.300 USD en un plazo de 7 meses el desarrollo y promoción de un sitio web de reservas y pedidos a domicilio para restaurantes.

## **Objetivos Específicos**

- Desarrollar una página atractiva e intuitiva para los usuarios de Internet más básicos del cantón Guayaquil y la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón.
- Realizar una exhaustiva campaña de mercadeo para dar a conocer la página.
- Recuperar en dos años a través de las ganancias recibidas, la inversión realizada para la implementación de este proyecto.

## **Justificación**

En vista de la necesidad que vemos en la existencia de una página Web a la que puedan acceder todos los usuarios del cantón Guayaquil y de la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón en la que puedan realizar o reservar sus pedidos a domicilio de manera más cómoda, con tranquilidad y sin la presión que consiste la tradicional llamada por teléfono al restaurant.

Este proyecto se basa en diseñar una página web que mostrará los datos e información de los productos, precios y promociones de todos los restaurantes que se encuentren en el cantón Guayaquil y en la parroquia La Puntilla del cantón Samborondón. La información será almacenada en una base datos. El proyecto también permitirá a los clientes poder reservar vía online, siempre y cuando haya ingresado sus datos como usuario.

Cabe recalcar que el proyecto comprende el desarrollo de la página, tanto la sección administrativa como el front end.

Se impulsará la página con un trabajo exhaustivo de marketing para que sea reconocida y se hará promoción para con los restaurantes. Pues la intención del proyecto es convertir esta página en la principal de Guayaquil para este fin.

## Cronograma de hitos

Hito	Fecha
Aprobación de requerimientos funcionales del sitio	Sep/01/2011
Contratación de los recursos necesarios	Sep/10/2011
Aprobación de estructuras y diseño de página.	Oct/01/2011
Primer Avance de Desarrollo (Administración)	Dic/01/2011
Segundo Avance de Desarrollo (Front End)	Feb/01/2012
Fin del desarrollo revisión de la página	Feb/20/2012
Sitio estabilizado	Mar/30/2012
Portal posicionado en internet	Ago/31/2012

## Riesgos del proyecto

- Que el trabajo de marketing sea insuficiente y no logre darle a la página la aceptación que necesita del público y de los establecimientos de comida.
- Que el diseño de la página no sea atractivo y desencante a quienes accedan a la misma.
- Que no se cumpla con el plazo de los meses para el desarrollo de la página.
- Que el proyecto no sea atractivo para las cadenas de restaurantes y no quieran invertir en la página.
- Que alguien se adelante a la implementación de un proyecto con estas características dado que no existe en la actualidad en la ciudad de Guayaquil.
- Que la cantidad de restaurantes afiliados o de usuarios que acceden al sitio no satisfagan las cifras estimadas para recuperar la inversión en el tiempo establecido.

**Presupuesto preliminar del proyecto**

<b>Recurso</b>	<b>Presupuestado</b>
Recursos hosting dominio	\$ 250
Análisis y Diseño del Sistema	1000
Modelado Base Datos	1000
Diseñador Gráfico	1000
Programador Web	5550
Gastos Generales	1500
Trabajos de Marketing	2500
<b>TOTAL</b>	<b>\$12300</b>

**Patrocinador del proyecto****Fecha**

Ronald Sáenz Huerta

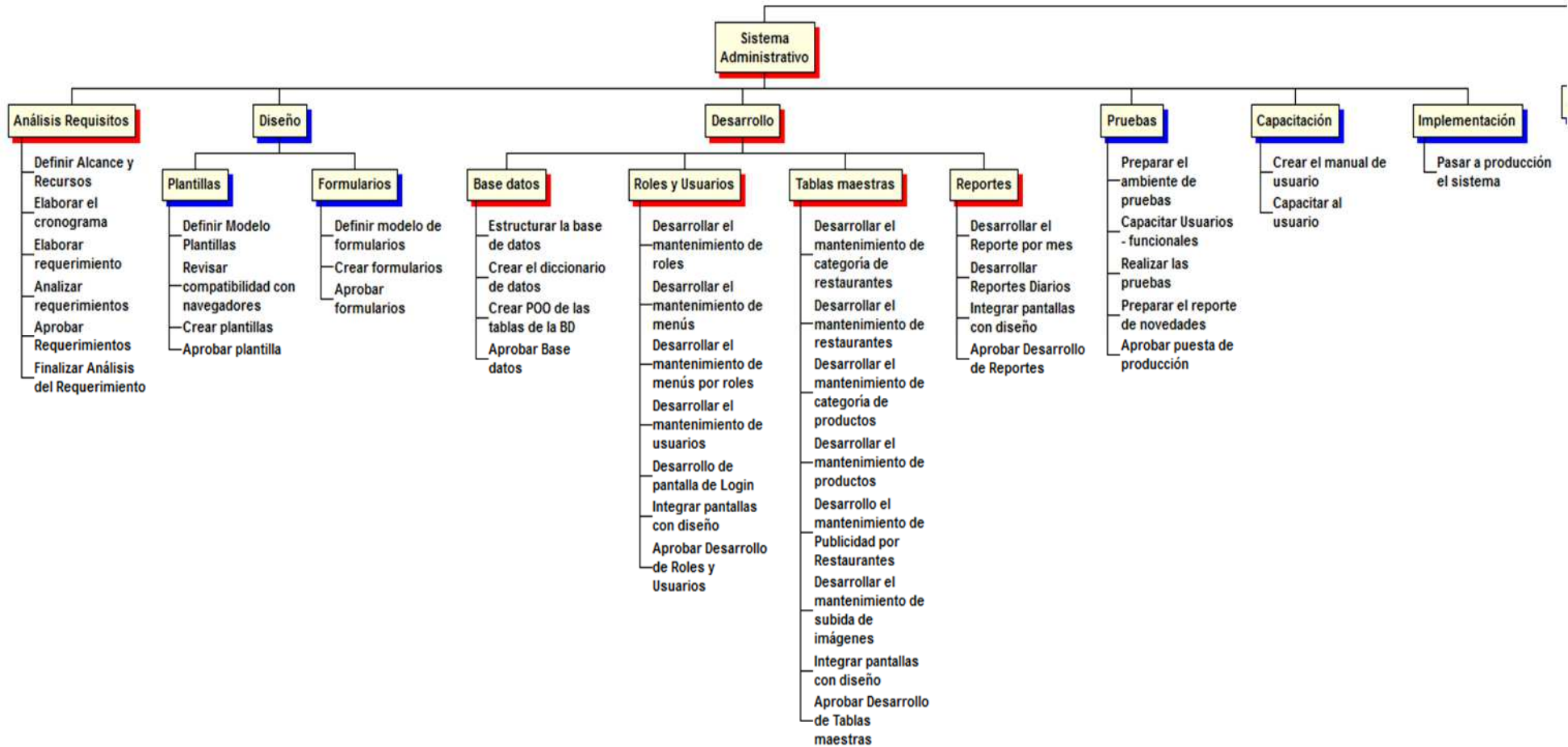
17/07/2011

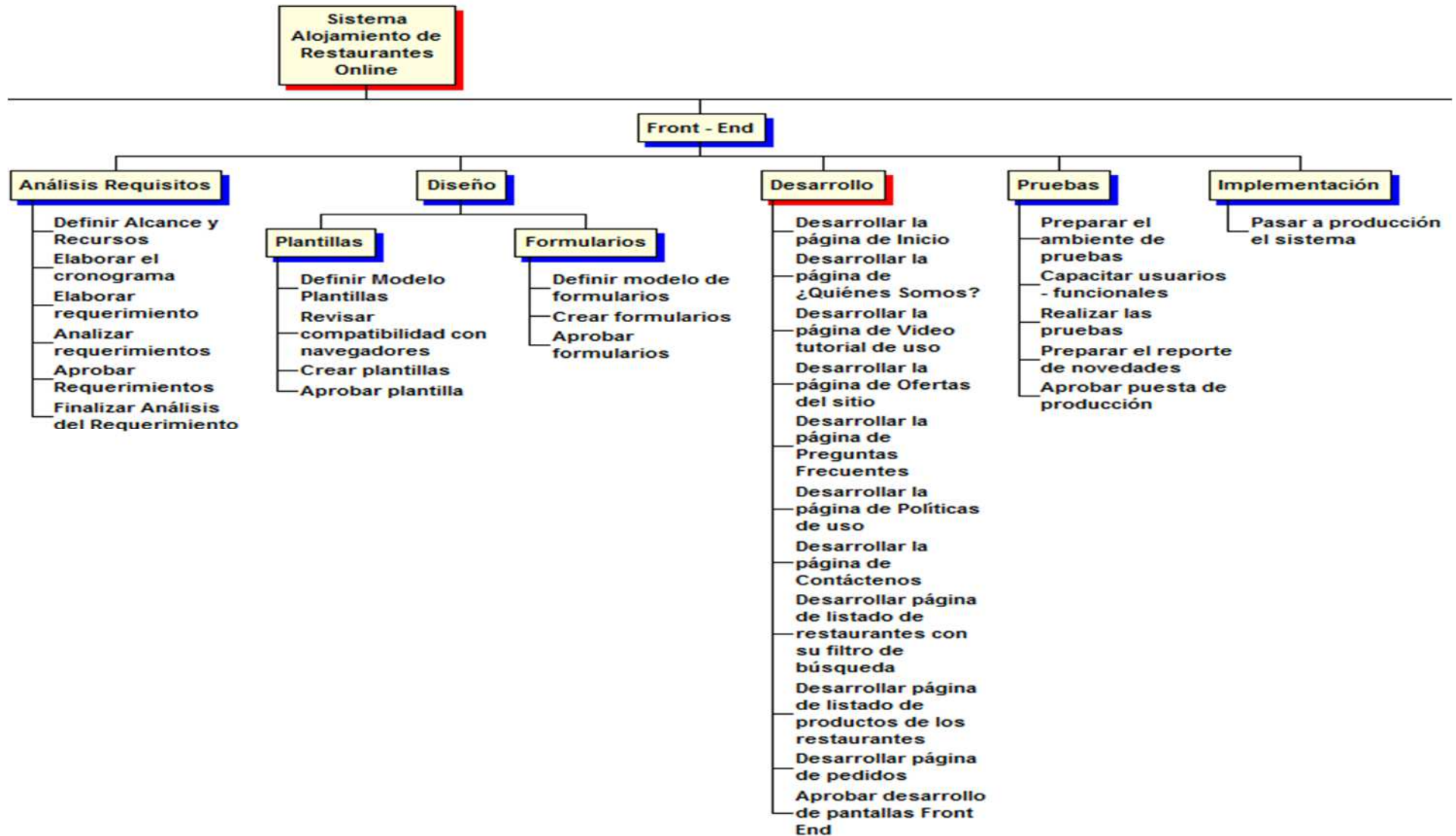
**Director del proyecto**

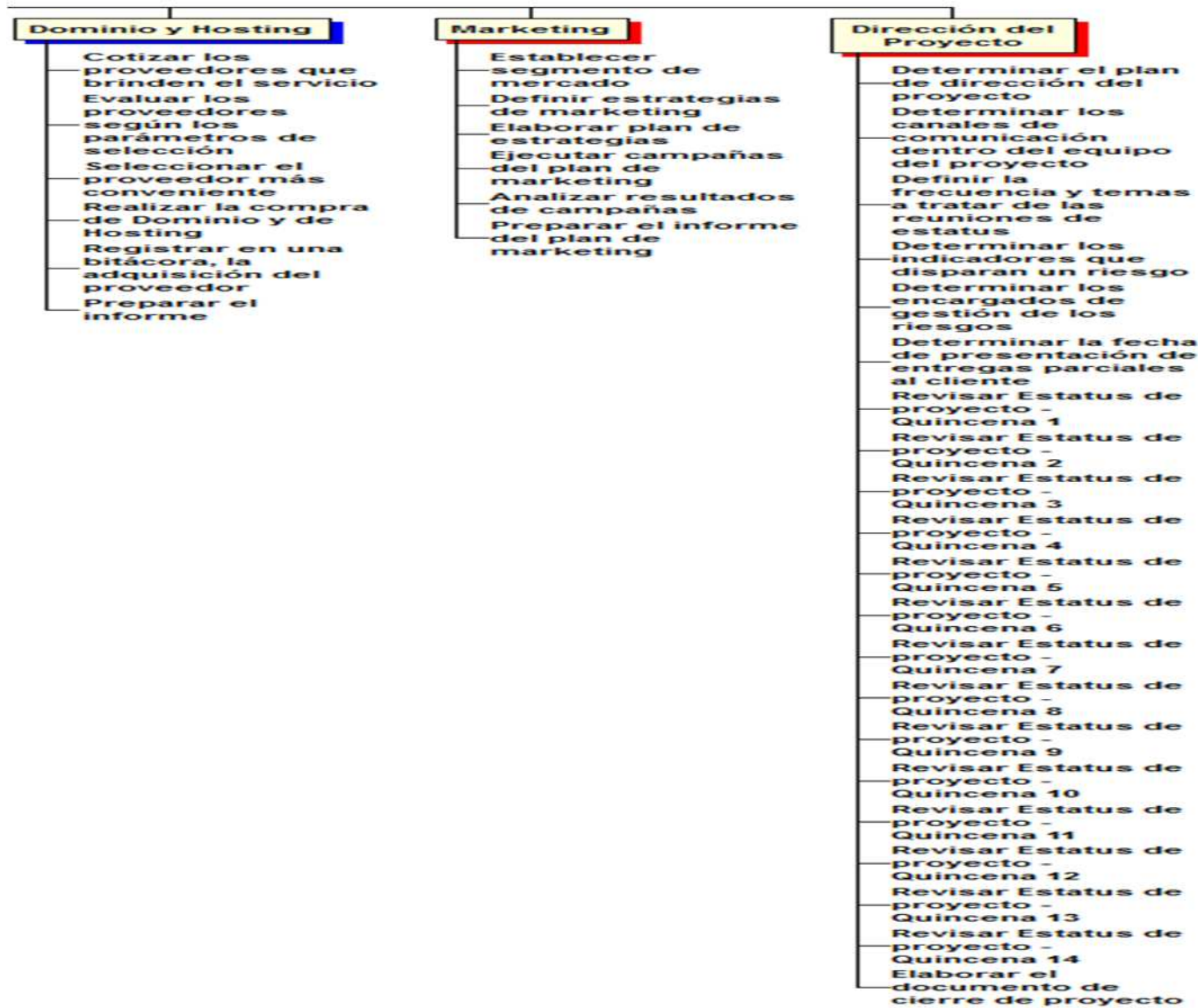
Gisella Yagual



# Anexo 3.- EDT







#### Anexo 4.- Lista de Actividades y su duración.

Nombre Actividad	Duración
<b>EDT RESTAURANTE</b>	<b>250,4 días</b>
<b>Sistema Alojamiento de Restaurantes Online</b>	<b>250,4 días</b>
<b>Sistema Administrativo</b>	<b>132,8 días</b>
Análisis Requisitos	25,6 días
Definir Alcance y Recursos	6,4 días
Elaborar el cronograma	4,8 días
Elaborar requerimiento	6,4 días
Analizar requerimientos	4,8 días
Aprobar Requerimientos	1,6 días
Finalizar Análisis del Requerimiento	1,6 días
<b>Diseño</b>	<b>24 días</b>
Plantillas	16 días
Definir Modelo Plantillas	3,2 días
Revisar compatibilidad con navegadores	1,6 días
Crear plantillas	9,6 días
Aprobar plantilla	1,6 días
Formularios	24 días
Definir modelo de formularios	3,2 días
Crear formularios	6,4 días
Aprobar formularios	1,6 días
<b>Desarrollo</b>	<b>89,6 días</b>
Base datos	20,8 días
Estructurar la base de datos	8 días
Crear el diccionario de datos	3,2 días
<b>Crear POO de las tablas de la BD</b>	<b>8 días</b>
Aprobar Base datos	1,6 días
Roles y Usuarios	22,4 días
Desarrollar el mantenimiento de roles	3,2 días
Desarrollar el mantenimiento de menús	3,2 días
Desarrollar el mantenimiento de menús por roles	3,2 días
Desarrollar el mantenimiento de usuarios	4,8 días

Desarrollo de pantalla de Login	3,2 días
Integrar pantallas con diseño	3,2 días
Aprobar Desarrollo de Roles y Usuarios	1,6 días
Tablas maestras	27,2 días
Desarrollar el mantenimiento de categoría de restaurantes	3,2 días
Desarrollar el mantenimiento de restaurantes	4,8 días
Desarrollar el mantenimiento de categoría de productos	3,2 días
Desarrollar el mantenimiento de productos	4,8 días
Desarrollo el mantenimiento de Publicidad por Restaurantes	3,2 días
Desarrollar el mantenimiento de subida de imágenes	3,2 días
Integrar pantallas con diseño	3,2 días
Aprobar Desarrollo de Tablas maestras	1,6 días
Reportes	19,2 días
Desarrollar el Reporte por mes	6,4 días
Desarrollar Reportes Diarios	6,4 días
Integrar pantallas con diseño	3,2 días
Aprobar Desarrollo de Reportes	3,2 días
<b>Pruebas</b>	<b>12,8 días</b>
Preparar el ambiente de pruebas	1,6 días
Capacitar Usuarios - funcionales	3,2 días
Realizar las pruebas	4,8 días
Preparar el reporte de novedades	1,6 días
Aprobar puesta de producción	1,6 días
<b>Capacitación</b>	<b>4,8 días</b>
Crear el manual de usuario	3,2 días
Capacitar al usuario	1,6 días
Implementación	1,6 días
Pasar a producción el sistema	1,6 días
<b>Front - End</b>	<b>152 días</b>
<b>Análisis Requisitos</b>	<b>24 días</b>
Definir Alcance y Recursos	6,4 días
Elaborar el cronograma	4,8 días
Elaborar requerimiento	6,4 días
Analizar requerimientos	3,2 días

Aprobar Requerimientos	1,6 días
Finalizar Análisis del Requerimiento	1,6 días
<b>Diseño</b>	<b>19,2 días</b>
Plantillas	11,2 días
Definir Modelo Plantillas	1,6 días
Revisar compatibilidad con navegadores	1,6 días
Crear plantillas	6,4 días
Aprobar plantilla	1,6 días
Formularios	8 días
Definir modelo de formularios	1,6 días
Crear formularios	4,8 días
Aprobar formularios	1,6 días
<b>Desarrollo</b>	<b>46,4 días</b>
Desarrollar la página de Inicio	3,2 días
Desarrollar la página de ¿Quiénes Somos?	3,2 días
Desarrollar la página de Video tutorial de uso	3,2 días
Desarrollar la página de Ofertas del sitio	3,2 días
Desarrollar la página de Preguntas Frecuentes	3,2 días
Desarrollar la página de Políticas de uso	3,2 días
Desarrollar la página de Contáctenos	4,8 días
Desarrollar página de listado de restaurantes con su filtro de búsqueda	6,4 días
Desarrollar página de listado de productos de los restaurantes	6,4 días
Desarrollar página de pedidos	8 días
Aprobar desarrollo de pantallas Front End	1,6 días
<b>Pruebas</b>	<b>14,4 días</b>
Preparar el ambiente de pruebas	1,6 días
Capacitar usuarios - funcionales	3,2 días
Realizar las pruebas	6,4 días
Preparar el reporte de novedades	1,6 días
Aprobar puesta de producción	1,6 días
<b>Implementación</b>	<b>1,6 días</b>
Pasar a producción el sistema	1,6 días
<b>Dominio y Hosting</b>	<b>13 días</b>
Cotizar los proveedores que brinden el servicio	4 días

Evaluar los proveedores según los parámetros de selección	3 días
Seleccionar el proveedor más conveniente	1 día
Realizar la compra de Dominio y de Hosting	3 días
Registrar en una bitácora, la adquisición del proveedor	1 día
Preparar el informe	1 día
<b>Marketing</b>	<b>84,8 días</b>
Establecer segmento de mercado	6,4 días
Definir estrategias de marketing	11,2 días
Elaborar plan de estrategias	6,4 días
Ejecutar campañas del plan de marketing	48 días
Analizar resultados de campañas	8 días
Preparar el informe del plan de marketing	4,8 días
<b>Dirección del Proyecto</b>	<b>250,2 días</b>
Determinar el plan de Dirección del Proyecto	30 horas
Determinar los canales de comunicación dentro del equipo del proyecto	11 horas
Definir la frecuencia y temas a tratar de las reuniones de estatus	8 horas
Determinar los indicadores que disparan un riesgo	11 horas
Determinar los encargados de gestión de los riesgos	6 horas
Determinar la fecha de presentación de entregas parciales al cliente	5 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 1	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 2	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 3	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 4	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 5	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 6	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 7	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 8	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 9	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 10	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 11	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 12	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 13	10 horas
Revisar Estatus de proyecto - Quincena 14	10 horas
Elaborar el documento de cierre de proyecto	20 horas

## Anexo 5.- Cronograma y Secuencia de Actividades

EDT	Nombre Tarea	Duración	Fecha Comienzo	Fecha Fin	Nombres Recursos
<b>0</b>	<b>EDT RESTAURANTE</b>	<b>250,4 días</b>	<b>01/09/2011 9:00</b>	<b>06/04/2012 13:00</b>	
<b>1</b>	<b>Sistema Alojamiento de Restaurantes Online</b>	<b>250,4 días</b>	<b>01/09/2011 9:00</b>	<b>06/04/2012 13:00</b>	
<b>1.1</b>	<b>Sistema Administrativo</b>	<b>132,8 días</b>	<b>01/09/2011 9:00</b>	<b>26/12/2011 19:00</b>	
1.1.1	Análisis Requisitos	25,6 días	01/09/2011 9:00	22/09/2011 19:00	
1.1.1.1	Definir Alcance y Recursos	6,4 días	01/09/2011 9:00	06/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.1.2	Elaborar el cronograma	4,8 días	07/09/2011 9:00	09/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.1.3	Elaborar requerimiento	6,4 días	12/09/2011 9:00	15/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.1.4	Analizar requerimientos	4,8 días	16/09/2011 9:00	20/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.1.5	Aprobar Requerimientos	1,6 días	21/09/2011 9:00	21/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.1.6	Finalizar Análisis del Requerimiento	1,6 días	22/09/2011 9:00	22/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.1.2</b>	<b>Diseño</b>	<b>24 días</b>	<b>23/09/2011 9:00</b>	<b>13/10/2011 19:00</b>	
1.1.2.1	Plantillas	16 días	23/09/2011 9:00	06/10/2011 19:00	
1.1.2.1.1	Definir Modelo Plantillas	3,2 días	23/09/2011 9:00	26/09/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.1.2.1.2	Revisar compatibilidad con navegadores	1,6 días	27/09/2011 9:00	27/09/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.1.2.1.3	Crear plantillas	9,6 días	28/09/2011 9:00	05/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.1.2.1.4	Aprobar plantilla	1,6 días	06/10/2011 9:00	06/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.2.2	Formularios	24 días	23/09/2011 9:00	13/10/2011 19:00	
1.1.2.2.1	Definir modelo de formularios	3,2 días	23/09/2011 9:00	26/09/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.1.2.2.2	Crear formularios	6,4 días	07/10/2011 9:00	12/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.1.2.2.3	Aprobar formularios	1,6 días	13/10/2011 9:00	13/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.1.3</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>89,6 días</b>	<b>23/09/2011 9:00</b>	<b>09/12/2011 19:00</b>	



1.1.3.1	Base datos	20,8 días	23/09/2011 9:00	11/10/2011 19:00	
1.1.3.1.1	Estructurar la base de datos	8 días	23/09/2011 9:00	29/09/2011 19:00	Programador
1.1.3.1.2	Crear el diccionario de datos	3,2 días	30/09/2011 9:00	03/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.1.3	<b>Crear POO de las tablas de la BD</b>	8 días	04/10/2011 9:00	10/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.1.4	Aprobar Base datos	1,6 días	11/10/2011 9:00	11/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.3.2	Roles y Usuarios	22,4 días	12/10/2011 9:00	31/10/2011 19:00	
1.1.3.2.1	Desarrollar el mantenimiento de roles	3,2 días	12/10/2011 9:00	13/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.2.2	Desarrollar el mantenimiento de menús	3,2 días	14/10/2011 9:00	17/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.2.3	Desarrollar el mantenimiento de menús por roles	3,2 días	18/10/2011 9:00	19/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.2.4	Desarrollar el mantenimiento de usuarios	4,8 días	20/10/2011 9:00	24/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.2.5	Desarrollo de pantalla de Login	3,2 días	25/10/2011 9:00	26/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.2.6	Integrar pantallas con diseño	3,2 días	27/10/2011 9:00	28/10/2011 19:00	Programador
1.1.3.2.7	Aprobar Desarrollo de Roles y Usuarios	1,6 días	31/10/2011 9:00	31/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.3.3	Tablas maestras	27,2 días	01/11/2011 9:00	23/11/2011 19:00	
1.1.3.3.1	Desarrollar el mantenimiento de categoría de restaurantes	3,2 días	01/11/2011 9:00	02/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.2	Desarrollar el mantenimiento de restaurantes	4,8 días	03/11/2011 9:00	07/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.3	Desarrollar el mantenimiento de categoría de productos	3,2 días	08/11/2011 9:00	09/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.4	Desarrollar el mantenimiento de productos	4,8 días	10/11/2011 9:00	14/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.5	Desarrollo el mantenimiento de Publicidad por Restaurantes	3,2 días	15/11/2011 9:00	16/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.6	Desarrollar el mantenimiento de subida de imágenes	3,2 días	17/11/2011 9:00	18/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.7	Integrar pantallas con diseño	3,2 días	21/11/2011 9:00	22/11/2011 19:00	Programador
1.1.3.3.8	Aprobar Desarrollo de Tablas maestras	1,6 días	23/11/2011 9:00	23/11/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.3.4	Reportes	19,2 días	24/11/2011 9:00	09/12/2011 19:00	
1.1.3.4.1	Desarrollar el Reporte por mes	6,4 días	24/11/2011 9:00	29/11/2011 19:00	Programador

1.1.3.4.2	Desarrollar Reportes Diarios	6,4 días	30/11/2011 9:00	05/12/2011 19:00	Programador
1.1.3.4.3	Integrar pantallas con diseño	3,2 días	06/12/2011 9:00	07/12/2011 19:00	Programador
1.1.3.4.4	Aprobar Desarrollo de Reportes	3,2 días	08/12/2011 9:00	09/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.1.4</b>	<b>Pruebas</b>	<b>12,8 días</b>	<b>12/12/2011 9:00</b>	<b>21/12/2011 19:00</b>	
1.1.4.1	Preparar el ambiente de pruebas	1,6 días	12/12/2011 9:00	12/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.4.2	Capacitar Usuarios - funcionales	3,2 días	13/12/2011 9:00	14/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.4.3	Realizar las pruebas	4,8 días	15/12/2011 9:00	19/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.4.4	Preparar el reporte de novedades	1,6 días	20/12/2011 9:00	20/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.4.5	Aprobar puesta de producción	1,6 días	21/12/2011 9:00	21/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.1.5</b>	<b>Capacitación</b>	<b>4,8 días</b>	<b>22/12/2011 9:00</b>	<b>26/12/2011 19:00</b>	
1.1.5.1	Crear el manual de usuario	3,2 días	22/12/2011 9:00	23/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.5.2	Capacitar al usuario	1,6 días	26/12/2011 9:00	26/12/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.1.6	Implementación	1,6 días	22/12/2011 9:00	22/12/2011 19:00	
1.1.6.1	Pasar a producción el sistema	1,6 días	22/12/2011 9:00	22/12/2011 19:00	Programador
<b>1.2</b>	<b>Front - End</b>	<b>152 días</b>	<b>23/09/2011 9:00</b>	<b>02/02/2012 19:00</b>	
<b>1.2.1</b>	<b>Análisis Requisitos</b>	<b>24 días</b>	<b>23/09/2011 9:00</b>	<b>13/10/2011 19:00</b>	
1.2.1.1	Definir Alcance y Recursos	6,4 días	23/09/2011 9:00	28/09/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.2.1.2	Elaborar el cronograma	4,8 días	29/09/2011 9:00	03/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.2.1.3	Elaborar requerimiento	6,4 días	04/10/2011 9:00	07/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.2.1.4	Analizar requerimientos	3,2 días	10/10/2011 9:00	11/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.2.1.5	Aprobar Requerimientos	1,6 días	12/10/2011 9:00	12/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.2.1.6	Finalizar Análisis del Requerimiento	1,6 días	13/10/2011 9:00	13/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.2.2</b>	<b>Diseño</b>	<b>19,2 días</b>	<b>14/10/2011 9:00</b>	<b>31/10/2011 19:00</b>	
1.2.2.1	Plantillas	11,2 días	14/10/2011 9:00	24/10/2011 19:00	

1.2.2.1.1	Definir Modelo Plantillas	1,6 días	14/10/2011 9:00	14/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.2.2.1.2	Revisar compatibilidad con navegadores	1,6 días	17/10/2011 9:00	17/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.2.2.1.3	Crear plantillas	6,4 días	18/10/2011 9:00	21/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.2.2.1.4	Aprobar plantilla	1,6 días	24/10/2011 9:00	24/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
1.2.2.2	Formularios	8 días	25/10/2011 9:00	31/10/2011 19:00	
1.2.2.2.1	Definir modelo de formularios	1,6 días	25/10/2011 9:00	25/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.2.2.2.2	Crear formularios	4,8 días	26/10/2011 9:00	28/10/2011 19:00	Diseñador Gráfico
1.2.2.2.3	Aprobar formularios	1,6 días	31/10/2011 9:00	31/10/2011 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.2.3</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>46,4 días</b>	<b>12/12/2011 9:00</b>	<b>19/01/2012 19:00</b>	
1.2.3.1	Desarrollar la página de Inicio	3,2 días	12/12/2011 9:00	13/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.2	Desarrollar la página de ¿Quiénes Somos?	3,2 días	14/12/2011 9:00	15/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.3	Desarrollar la página de Video tutorial de uso	3,2 días	16/12/2011 9:00	19/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.4	Desarrollar la página de Ofertas del sitio	3,2 días	20/12/2011 9:00	21/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.5	Desarrollar la página de Preguntas Frecuentes	3,2 días	22/12/2011 9:00	23/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.6	Desarrollar la página de Políticas de uso	3,2 días	26/12/2011 9:00	27/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.7	Desarrollar la página de Contáctenos	4,8 días	28/12/2011 9:00	30/12/2011 19:00	Programador
1.2.3.8	Desarrollar página de listado de restaurantes con su filtro de búsqueda	6,4 días	02/01/2012 9:00	05/01/2012 19:00	Programador
1.2.3.9	Desarrollar página de listado de productos de los restaurantes	6,4 días	06/01/2012 9:00	11/01/2012 19:00	Programador
1.2.3.10	Desarrollar página de pedidos	8 días	12/01/2012 9:00	18/01/2012 19:00	Programador
1.2.3.11	Aprobar desarrollo de pantallas Front End	1,6 días	19/01/2012 9:00	19/01/2012 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.2.4</b>	<b>Pruebas</b>	<b>14,4 días</b>	<b>20/01/2012 9:00</b>	<b>01/02/2012 19:00</b>	
1.2.4.1	Preparar el ambiente de pruebas	1,6 días	20/01/2012 9:00	20/01/2012 19:00	Analista de Sistemas
1.2.4.2	Capacitar usuarios - funcionales	3,2 días	23/01/2012 9:00	24/01/2012 19:00	Analista de Sistemas
1.2.4.3	Realizar las pruebas	6,4 días	25/01/2012 9:00	30/01/2012 19:00	Analista de Sistemas

1.2.4.4	Preparar el reporte de novedades	1,6 días	31/01/2012 9:00	31/01/2012 19:00	Analista de Sistemas
1.2.4.5	Aprobar puesta de producción	1,6 días	01/02/2012 9:00	01/02/2012 19:00	Analista de Sistemas
<b>1.2.5</b>	<b>Implementación</b>	<b>1,6 días</b>	<b>02/02/2012 9:00</b>	<b>02/02/2012 19:00</b>	
1.2.5.1	Pasar a producción el sistema	1,6 días	02/02/2012 9:00	02/02/2012 19:00	Programador
<b>1.3</b>	<b>Dominio y Hosting</b>	<b>13 días</b>	<b>22/09/2011 10:00</b>	<b>04/10/2011 11:00</b>	
1.3.1	Cotizar los proveedores que brinden el servicio	4 días	22/09/2011 10:00	26/09/2011 16:00	Director del Proyecto
1.3.2	Evaluar los proveedores según los parámetros de selección	3 días	26/09/2011 16:00	28/09/2011 13:00	Director del Proyecto
1.3.3	Seleccionar el proveedor más conveniente	1 día	28/09/2011 15:00	29/09/2011 10:00	Director del Proyecto
1.3.4	Realizar la compra de Dominio y de Hosting	3 días	29/09/2011 10:00	30/09/2011 19:00	Director del Proyecto
1.3.5	Registrar en una bitácora, la adquisición del proveedor	1 día	03/10/2011 9:00	03/10/2011 16:00	Director del Proyecto
1.3.6	Preparar el informe	1 día	03/10/2011 16:00	04/10/2011 11:00	Director del Proyecto
<b>1.4</b>	<b>Marketing</b>	<b>84,8 días</b>	<b>20/01/2012 9:00</b>	<b>03/04/2012 19:00</b>	
1.4.1	Establecer segmento de mercado	6,4 días	20/01/2012 9:00	25/01/2012 19:00	Gerente de Marketing
1.4.2	Definir estrategias de marketing	11,2 días	26/01/2012 9:00	03/02/2012 19:00	Gerente de Marketing
1.4.3	Elaborar plan de estrategias	6,4 días	06/02/2012 9:00	09/02/2012 19:00	Gerente de Marketing
1.4.4	Ejecutar campañas del plan de marketing	48 días	10/02/2012 9:00	22/03/2012 19:00	Gerente de Marketing
1.4.5	Analizar resultados de campañas	8 días	23/03/2012 9:00	29/03/2012 19:00	Gerente de Marketing
1.4.6	Preparar el informe del plan de marketing	4,8 días	30/03/2012 9:00	03/04/2012 19:00	Gerente de Marketing
<b>1.5</b>	<b>Dirección del Proyecto</b>	<b>250,2 días</b>	<b>01/09/2011 10:00</b>	<b>06/04/2012 13:00</b>	
1.5.1	Determinar el plan de Dirección del Proyecto	30 horas	01/09/2011 10:00	07/09/2011 12:00	Director del Proyecto
1.5.2	Determinar los canales de comunicación dentro del equipo del proyecto	11 horas	07/09/2011 12:00	08/09/2011 17:00	Director del Proyecto
1.5.3	Definir la frecuencia y temas a tratar de las reuniones de estatus	8 horas	12/09/2011 9:00	12/09/2011 19:00	Director del Proyecto
1.5.4	Determinar los indicadores que disparan un riesgo	11 horas	13/09/2011 16:00	14/09/2011 19:00	Director del Proyecto
1.5.5	Determinar los encargados de gestión de los riesgos	6 horas	15/09/2011 9:00	15/09/2011 17:00	Director del Proyecto

1.5.6	Determinar la fecha de presentación de entregas parciales al cliente	5 horas	16/09/2011 12:00	16/09/2011 19:00	Director del Proyecto
1.5.7	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 1	10 horas	20/09/2011 18:00	22/09/2011 10:00	Director del Proyecto
1.5.8	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 2	10 horas	05/10/2011 15:00	06/10/2011 17:00	Director del Proyecto
1.5.9	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 3	10 horas	20/10/2011 10:00	21/10/2011 12:00	Director del Proyecto
1.5.10	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 4	10 horas	03/11/2011 17:00	04/11/2011 19:00	Director del Proyecto
1.5.11	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 5	10 horas	18/11/2011 12:00	21/11/2011 16:00	Director del Proyecto
1.5.12	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 6	10 horas	05/12/2011 9:00	06/12/2011 11:00	Director del Proyecto
1.5.13	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 7	10 horas	19/12/2011 16:00	20/12/2011 18:00	Director del Proyecto
1.5.14	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 8	10 horas	03/01/2012 11:00	04/01/2012 13:00	Director del Proyecto
1.5.15	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 9	10 horas	17/01/2012 18:00	19/01/2012 10:00	Director del Proyecto
1.5.16	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 10	10 horas	01/02/2012 15:00	02/02/2012 17:00	Director del Proyecto
1.5.17	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 11	10 horas	16/02/2012 10:00	17/02/2012 12:00	Director del Proyecto
1.5.18	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 12	10 horas	01/03/2012 17:00	02/03/2012 19:00	Director del Proyecto
1.5.19	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 13	10 horas	16/03/2012 12:00	19/03/2012 16:00	Director del Proyecto
1.5.20	Revisar Estatus de proyecto - Quincena 14	10 horas	02/04/2012 9:00	03/04/2012 11:00	Director del Proyecto
1.5.21	Elaborar el documento de cierre de proyecto	20 horas	04/04/2012 9:00	06/04/2012 13:00	Director del Proyecto

