

**»Mladi za napredek Maribora 2019«
36. srečanje**

Mobilni portal za naročanje hrane

Raziskovalno področje _____ Računalništvo in Informatika _____

Inovacijski predlog

PROSTOR ZA NALEPKO

Avtor: MATIC KOZEL

Mentor: IVANKA LESJAK, MITJA DIVJAK

Šola: SREDNJA ELEKTRO-RAČUNALNIŠKA ŠOLA MARIBOR

Število točk: 97

Mesto: 5

Priznanje: bronasto

Maribor, 2019

**»Mladi za napredek Maribora 2019«
36. srečanje**

Mobilni portal za naročanje hrane

Raziskovalno področje _____ Računalništvo in Informatika _____

Inovacijski predlog

PROSTOR ZA NALEPKO



Maribor, 2019

KAZALO:

1.0	POVZETEK	5
2.0	UVOD	6
3.0	METODOLOGIJA DELA	7
3.1	Izdelava mobilne aplikacije	7
3.1.1	TESTNA FAZA	7
3.1.2	DRUGA FAZA	8
3.1.3	TRETJA FAZA	8
3.1.4	ČETRTA FAZA	9
3.1.5	PETA FAZA	9
3.2	Podatkovna baza	9
3.2.1	FIZIČNA OPREMA ZA PODATKOVNO BAZO	9
3.2.2	KOMUNICIRANJE S PODATKOVNO BAZO	10
3.3	Povezave s podatkovno bazo	11
4.0	REZULTATI	11
4.1	Končna mobilna aplikacija	12
4.2	Končna podatkovna baza	13
5.0	RAZPRAVA, INTERPRETACIJA REZULTATOV	13
5.1	Kalkulacija stroškov	14
5.1.1	STROŠKI DO OBJAVE PROJEKTA	14
5.1.2	STROŠKI NADGRAJEVANJA PROJEKTA	14
5.2	Variantni predlogi	15
5.2.1	PLAČILO PREKO MOBILNE APLIKACIJE	15
5.2.2	ZEMLJEVID RESTAVRACIJ	15
5.2.3	OSEBNE TEME APLIKACIJE	16
5.2.4	RAZŠIRITEV APLIKACIJE PO EVROPI IN SVETU	16
6.0	DRUŽBENA ODGOVORNOST	16
6.1	Odgovornost za vpliv	16
6.2	Transparentnost – preglednost podatkov	17
6.3	Etično obnašanje	17
6.4	Spoštovanje interesov deležnikov/interesnih skupin	17
6.5	Spoštovanje vladavine prava	17
6.6	Spoštovanje mednarodnih norm obnašanja	17
6.7	Spoštovanje človekovih pravic	17

7.0 ZAKLJUČEK	18
8.0 VIRI IN LITERATURA	19
9.0 PRILOGA	20

1.0 POVZETEK

Osnovni namen tega inovacijskega predloga je raziskovati možnosti izdelave mobilnega portala, ki bi bil v obliki mobilne aplikacije in bi lahko na njem naročali hrano v restavracijah. Cilj inovacijskega predloga je poenostavljeno naročanje in poslovanje v restavracijah. Prednosti, ki bi ta inovacijski predlog prinesel podjetjem je reklama, krajše čakalne vrste in povečanje prodaje. Za uporabnika pa to prinaša prednosti kot so vnaprej naročanje malice in dostave, velika izbira restavracij, ki so na voljo v aplikaciji in razne akcijske menije. Uporabljal bom metode raziskovanja kako ustvariti svojo mobilni aplikacijo in podatkovno bazo. Rezultati so jasni in nakazujejo, da bi za izdelavo tako obsežnega inovacijskega predloga potrebovali več let in veliko kapitala s katerim bi se financirali. Za ustvarjanje mobilne aplikacije bi potrebovali svojo ekipo, ki bi delovala na njej. Za ustvarjanje podatkovne baze, pa bi potrebovali novo ekipo, ki bi se fokusirala na izdelavo podatkovne baze.

2.0 UVOD

V svoji raziskovalni nalogi bom raziskoval kako narediti mobilni aplikacijo, ki ima svojo podatkovno bazo in z njo komunicira neprestano. Cilj raziskovalne naloge se je naučiti o zgradbah mobilnih aplikacij in podatkovni baz, ter kako jih učinkovito uporabljati. Moj inovacijski predlog se osredotoča na problem restavracij njihovih čakalnih vrst in počasne postrežbe. Predvidena nova korist inovacijskega predloga je enostavnejšo, lažje in učinkovitejšo poslovanje restavracij. Aplikacija prinaša koristi kot za uporabnike te aplikacije, kot za restavracije in podjetja, ki jo bodo podpirala. Zastavil sem si štiri raziskovalna vprašanja in sicer:

- Kako bi ustvaril takšno aplikacijo?
- Kako bi ustvaril tako veliko podatkovno bazo?
- Kakšne funkcije bi lahko imela takšna aplikacija?
- Koliko časa in financ bi za izgradnjo aplikacije potrebovali?
- Kaj prinese ta aplikacija uporabnikom?

3.0 METODOLOGIJA DELA

Moj inovacijski predlog, zajema izdelavo mobilne aplikacije, postavitev podatkovne baze in ustvariti grafični vmesnik, ki bo omogočal komuniciranje s podatkovno bazo in mobilni aplikacijo. V namene za naročanje hrane v izbrani restavraciji.

3.1 Izdelava mobilne aplikacije

Za izdelavo mobilne aplikacije, bi uporabil program Android Studio, ki ga je izdelalo podjetje Google.

Najprej bi se zasnovovala celostna grafična podoba, nato bi se oblikoval demo verzija programa z vsemi predvidenimi funkcijami. To bi omogočalo začetek gradnje funkcionalnosti kot celote. Programiral bi s programskima jezikoma Java in CSharp (C#), saj sta najbolj primerna za pisanje aplikacij, ki delujejo na operacijskem sistemu Android. Po vsaki gradnji aplikacije, bi se uvedlo testno obdobje, ki bi trajalo nekaj dni (45 – 60 dni). V tem testnem obdobju, bi iskali in popravljali napake v delovanju aplikacije. Možne napake pri nadaljnjem postavljanju aplikacije in iskanje in reševanje aplikacijskih "črvov" (ang. bug), ki bi lahko povzročale napake v delovanju in sami izkušnji z aplikacijo. Prioritetno bi bilo razvijanje aplikacijske funkcionalnosti in zagotavljanja čim manjših napak v njenem delovanju.

3.1.1 TESTNA FAZA

Kot prvotno gradnjo aplikacije, bi postavil enostaven grafični vmesnik, ki bi imel osnovne funkcije. Kot so:

- Enostaven uporabniški meni
- Osnovne funkcije za interakcijo z aplikacijo
- Postavitev osnovne baze podatkov
- Vnesena dva izdelka, ki jo je možno naročiti

V tej gradnji aplikaciji, bi poiskal možne napake, ki bi se lahko pojavile v aplikaciji. Testiral osnovno delovanje aplikacije in njeno obnašanje ob različnih možnih scenarijih, ki bi se lahko pojavili ob vsakdanji uporabi aplikacije. Tukaj bi porabil največ časa za pravilno konfiguracijo

procesa zastavljene aplikacije in izpopolnjevanje funkcij, ki jih bo morala aplikacija uporabljati za njeno delovanje.

3.1.2 DRUGA FAZA

Druga gradnja aplikacije, bi bila prav tako testna faza aplikacije v kateri bi se začele nadgradnje obstoječih funkcij in dodajanje novih možnosti v aplikacijo. Aplikacija bi postala bolj prijazna uporabniku in njegovim zahtevam pri njegovi interakciji z njo. Začela bi se:

- Nadgradnja uporabniškega menija
- Nadgradnja podatkovne baze
- Dodajanje novih izdelkov
- Možnost ustvarjanje uporabniškega računa
- Možnost spreminjanja osnovnih nastavitev

Aplikacija, bi začela dobivati funkcionalno podobo. V tej fazi bi se začela prilagajati tudi celostna grafična podoba samega programa. Tukaj bi se začelo testno obdobje, v katerem bi iskali napake in možne nevarnosti za delovanje aplikacije.

3.1.3 TRETJA FAZA

Tretja gradnja bi imela poudarek na grafičnem izgledu, njenem preprostem izgledu in preprostem upravljanju z njo. Cilj te gradnje, bi bil ustvariti uporabniku prijazno aplikacijo, s katero bi bilo lahko opravljati. Izdelkom, ki jih je mogoče naročiti se bi začele dodajati slike izdelkov, ki bi jih bilo možno videti med naročanjem. Zato gradnjo bi bilo potrebnega veliko časa, saj bi bila zelo grafično zahtevna naloga in ob enem bi morali posodabljati tudi funkcije, da ne bi prišlo do kakršnih zapletov zaradi novega grafičnega vmesnika. V tej gradni bi pa testno obdobje potekalo malo drugače in veliko dlje. Prvič bi dal aplikacijo v zaprto testiranje. Kar bi pomenilo, da bi določeno število ljudi dobilo dovoljenje in aplikacijo za njeno testiranje. Pod pogoji, da o aplikaciji ne govorijo z zunanjim svetom, da jo redno testirajo in podatke, izkušnje, želje in vse informacije posredujejo izdelovalcu tedensko. Testiranje bi se izvajalo na približno 100 uporabnikih.

3.1.4 ČETRТА FAZA

Četrta gradnja, se ne bi tako fokusirala na izdelovanje aplikacije. Ampak bi proučevali in analizirali podatke, ki smo jih prejeli v zaprtem testiranju v tretji fazi. Naredila bi se evidenca podatkov, prejetih informacij, mnenj in njihovih želj oziroma funkcij, ki so jih v aplikaciji pogrešali ali pa so bile nepotrebne. Z analiziranimi podatki, se bi lotili nadgrajevanja aplikacije, odstranjevanja napak, ki so se dogajale testnim uporabnikom, raziskovanje možnosti za izboljšanje aplikacije in njene uporabe, možnosti dodajanja novih možnosti, ki bi razširile in poenostavile delovanje aplikacije.

3.1.5 PETA FAZA

Peta faza bi bila zaključevanje dela z aplikacijo. Aplikacija bi se pripravila za zaključek. Nadaljevala bi se odstranjevanja napak. In aplikacija bi se začela pripravljati na povezavo z podatkovno bazo, s katero bi delovala in komunicirala. S povezavo na podatkovno bazo bi se začelo zadnje testno obdobje. Testirali bi, kako se aplikacija odziva v komunikaciji z podatkovno bazo, kaj lahko onemogoča komuniciranje, kakšne napake se lahko pojavijo v komunikaciji in kako aplikacija sprejema podatke, ki ji podatkovna baza pošilja.

3.2 Podatkovna baza

Podatkovno bazo, bi naredil s programskim jezikom SQL. Program in jezik sta primerna za kreiranje večjih in kompleksnejših podatkovnih baz. Podatkovna baza bi zajemala vse podatke kot so naročila, izdana naročila, zavrnjena naročila, izdane in plačane račune, ter bi skrbela za komunikacijo med blagajnami, naročilnim računalnikom v kuhinji (na katerem bi se prikazovala naročila) in samo aplikacijo.

3.2.1 FIZIČNA OPREMA ZA PODATKOVNO BAZO

Za delovanje podatkovne baze, bi bilo potrebno postaviti nov server, kateri bi imel pregled nad vsem prometom v podatkovni bazi. Potreboval bi veliko kapaciteto za shranjevanje vseh informacij in podatkov, kateri so potrebni za tekoče delovanje podatkovne baze. Server bi moral

biti tudi hiter in z možnostjo komuniciranja z veliko uporabniki na enkrat. Predvideti bi morali največje zahteve, ki bi jih server in podatkovna baza dobila glede na največ prometno obdobje v katerem bi prišlo do največ prometa med aplikacijo, serverjem in podatkovno bazo. Z uporabo svojega strežnika bi bilo potrebno skrbeti za varnostne kopije podatkovne baze, v primeru sesutja. Kot alternativo, bi tekom raziskav preizkusil tudi cloud strežnik, kot je na primer Amazon AWS services. Z uporabo cloud strežnika, bi bili prihranjeni skrbi za ustvarjanje varnostnih kopij, ker to opravi cloud strežnik za nas.

3.2.2 KOMUNICIRANJE S PODATKOVNO BAZO

S podatkovno bazo bi komunicirale:

- Mobilna aplikacija
- Blagajne
- Server
- Računalnik, ki prikazuje naročila v kuhinji

Te štiri naprave bi bile glavne, ki bi komunicirale s podatkovno bazo. Iz nje bi lahko brale, jo urejale v njo zapisovale in z njo upravljale vsaka z svojimi določenimi pravicami.

Pravice mobilne aplikacije:

Mobilna aplikacija bi imela najmanj razširjene pravice za upravljanje z podatkovno bazo. Uporabljala bi samo funkcije, ki so osnovne za oddajo naročila, in prejemanje povratne informacije o pripravljenem naročilu pripravljene za prevzete. V nadaljevanju v primeru nadgradnje aplikacije, da bi lahko z njo tudi plačeval bi potreboval dodatno povezavo med njo in podatkovno bazo, ki bi upravljala z sprejemanjem transakcijskega plačila in izdajo računa v e-obliki.

Pravice blagajne:

Blagajna bi potrebovala dostop do vsega, saj bi morala videt vsa naročila na podlagi katerih bi izdajala naročila. In potrebovala bi dostop do kuhinje, da bi videla katera naročila so pripravljena za izdajo računa in predajo naročila.

Pravice računalnika, ki bi prikazoval naročila

Njegova glavna naloga, bi bila prikazovanje naročil, ki so sprejeta preko mobilne aplikacije. In možnost povratne informacije blagajni in mobilni aplikaciji, ko je naročilo pripravljeno. Računalnik bi potreboval tudi svoj posamezen vmesnik, ki bi omogočal pregledno in učinkovito prikazovanje naročil. Ki bi morale biti prikazane v vrstnem redu po katerem so bila naročila oddana.

3.3 Povezave s podatkovno bazo

S podatkovno bazo, bi bilo potrebno ustvariti tudi povezave med napravami, ki bi jo uporabljale. Glavne tri bi bile, kot sem že omenil mobilna aplikacija, blagajne in računalnik ki bi prikazoval naročila. Vizualno sem predstavil povezave (glej prilogo 1), ki bi bile potrebne in bom tudi opisal njihov vrstni red in njihovo funkcijo.

Potek povezav:

- I. Na mobilni aplikaciji stranka odda svoje naročilo
- II. Mobilna aplikacija pošlje naročilo v podatkovno bazo
- III. Podatkovna baza pošlje mobilni aplikaciji potrdilo o sprejetem naročilu in naročilo posreduje naprej na računalnik, ki prikazuje naročila v kuhinji.
- IV. V kuhinji pošljejo informacijo o pripravljenem naročilo v podatkovno bazo
- V. Podatkovna baza to posreduje na blagajno in mobilni aplikaciji, ki sporoči stranki, da je njeno naročilo pripravljeno za prevzem.
- VI. Blagajna pripravi račun in ko je stranka poravnala račun, lahko na blagajni tudi prevzame svoje naročilo.
- VII. V blagajni se naročilo zaključi in zabeleži v podatkovno bazo o opravljenem prometu.

Vse povezave, bi potrebovale možnost komuniciranja z več mobilnimi aplikacijami naenkrat in bi bile možne sprejemati in upravljati z več naročili ob enakem času.

4.0 REZULTATI

Tukaj želim predstaviti, kako bi izgledal in deloval končen produkt inovacijskega predloga. Končen produkt inovacijskega predloga zajema:

- Mobilno aplikacijo

- Podatkovno bazo
- Grafični prikazovalnik naročil

4.1 Končna mobilna aplikacija

Aplikacija, bi imela vgrajene vse meniji in ponudbe, ki jih restavracija ponuja. Stranka bi lahko naročila svoje naročilo. V aplikaciji bi se lahko vpisal oziroma ustvaril račun, kar bi ti lahko prineslo različne bonuse ob naročanju preko aplikacije, kot je na primer 5% popust ob naročilu preko aplikacije. Imela bi možnosti spreminjanja svojega naročila, preden se naročilo odda. Aplikacija, bi imela možnost izbiranja restavracije, glede na to v kateri smo (v primeru, da jih je več v enem območju) in bi se glede na izbrano restavracijo povezala na njihovo podatkovno bazo in na njej oddala naročila. Imela bi tudi nastavitve, kjer bi lahko uporabnik spreminjal nekatere osnovne stvari aplikacije, glede izgleda in možnosti kot jih vidi. Določil bi si lahko tudi svojo privzeto restavracijo oziroma lokacijo, katera bi veljala kot najbolj obiskana restavracija tega uporabnika. Vse ponudbe, bi imele tudi gumb »informacije« v katerem bi bila ponudba opisana in kjer bi tudi videl vse alergene, ki bi lahko bili nevarni za določene uporabnike. Ob začetku naročanja, bi si lahko tudi izbrali kako želimo svoje naročilo. Ali je to za zraven (»to go«) ali bomo pojedli v restavraciji. Aplikacija bi tudi zbirala uporabnikovo, zgodovino naročil, kar bi mu omogočalo pregled nad svojo dejavnostjo. Preko shranjene zgodovine, bi lahko si aplikacija zapomnila najpogosteje naročene jedi in to priporočila pri naslednjem naročanju. Ta možnost shranjevanja zgodovine naročil, bi se lahko tudi izklopila v nastavitvah v primeru, da je uporabnik ne želi shranjevati.

Funkcije aplikacije:

- Informacije o ponudbah
- Oddaja naročila
- Ustvarjanje uporabniškega računa
- Dodatne ugodnosti za uporabnike mobilne aplikacije
- Nastavitve aplikacije
- Izbira vrste naročila
- Izbira restavracije, kjer se nahajamo
- Shranjevanje zgodovine naročil, ki smo jih opravili

Te funkcije, bi delovale ob objavi aplikacije. Ampak aplikacija, bi lahko imela še veliko nadgradenj oziroma verzij, katere bom opisal v nadaljevanju in kako, bi te spremembe aplikacije vplivale na uporabnike in ponudnika te storitve. Zaradi varnosti, goljufij in lažnega naročanja (ang. spam), bi pri kreiranju uporabniškega računa uporabnik moral podati podatke kot so:

- Ime in priimek
- Stalno prebivališče

- E-poštni naslov
- Transakcijski račun
- Geslo

4.2 Končna podatkovna baza

Končna podatkovna baza bi zajemala:

- Svoj fizični server na katerem bi delovala
- Varne povezave med uporabniki
- Sprotno posodabljanje podatkovne baze

Podatkovna baza, bi zajemala zgoraj omenjene stvari. Njen fizični server, bi moral biti dovolj zmogljiv za velike količine prometa informacij in podatkov. Ob enem pa bi moral imeti veliko količino pomnilniškega prostora, ki bi lahko shranjeval vse informacije in promet, ki bi potekal čez ta server in se shranjeval v podatkovni bazi. Podatkovna baza, bi bila dostopna 24 ur na dan in 7 dni v tednu. Potrebno bi izvajati redne preglede podatkovne baze in serverja, saj v primeru, da pride do okvare ali napake, se da hitro odpraviti napake. Zato bi se izvajali redni pregledi in čiščenja podatkovne baze nepotrebnih informacij. Podatkovna baza, bi bila pod stalnim nadzorom in bi redno prejemale tudi nadgradnje in popravke podatkovne baze.

5.0 RAZPRAVA, INTERPRETACIJA REZULTATOV

V tem poglavju se bom osredotočil na, analiziranje končnega produkta, kalkulacije stroškov za izdelovanje takšnega inovacijske predloga in na možne variantne predloge, oziroma nadgradnje, ki bi jih lahko mobilna aplikacija prejela v nekaj letih delovanja. Kako bi to vplivalo na njeno nadaljnjo delovanje, in kakšne novosti bi te nadgradnje prinesle za uporabnike mobilne aplikacije. V kalkulaciji stroškov, bom poskusil tudi oceniti, kako dolgo bi potrebovali za izgradnjo takšne mobilne aplikacije in tako velike platforme za več tisoč uporabnikov. Kako hitro se bo tudi uporaba takšne aplikacije širila po Sloveniji, Evropi in na koncu še globalno.

5.1 Kalkulacija stroškov

Kalkulacija stroškov zajema ta projekt, ga zajame in preuči kot celoto. Ter poskuša predvideti koliko kapitala bi bilo potrebnega za začetek takšnega projekta, koliko stroškov bi se lahko nabralo v času projekta in koliko časa bi potrebovali za izvedbo takšnega projekta do množične uporabniške uporabe in koliko za nadgrajevanje, posodabljanje in dodajanje novih funkcij že obstoječi mobilni aplikaciji.

5.1.1 STROŠKI DO OBJAVE PROJEKTA

Za izvedbo tega projekta, bi bilo potrebno veliko delovne sile, veliko časa in veliko denarnih stroškov. Za zagon projekta bi potrebovali najmanj 6 ljudi. Ena oseba bi dila grafični oblikovalec aplikacije, ena oseba bi se ukvarjala z analizo trga in pospeševanjem prodaje, dve osebi bi se ukvarjale z programiranjem in funkcionalnostjo aplikacije, ena oseba bi delala na gradnji podatkovne baze in ena oseba bi bila zadolžena kot vodja in bi nadzorovala cel projekt. Zaradi malega števila oseb, ki bi delovale na projektu, ocenjujem, da bi za dokončanje projekta do objave in množične uporabniške uporabe potrebovali vsaj 6 mesecev. Zaradi dolgega časovnega delovanja tega projekta bi za dokončanje tega potrebovali, veliko kapitala s katerim bi financirali projekt. Iz teh razlogov bi finančne stroške projekta ocenil na 54.000€. Ta kapital, bi se porabil v šestih mesecih in sicer za plače zaposlenih, potrebno opremo za poslovanje in poslovne prostore. Potrebovali bi računalniško opremo na kateri bi izdelovali mobilno aplikacijo in poslovne prostore v katerih bi delovali.

5.1.2 STROŠKI NADGRAJEVANJA PROJEKTA

Časovno je nemogoče napovedati trajanje nadgrajevanja in posodabljanja projekta. Zaradi tega, ker bi to potekalo tako dolgo kakor, bi bila mobilna aplikacija v uporabi. V času svojega delovanja bi potrebovala nenehne posodobitve in nadgrajevanja. Potrebno bi jo bilo prilagajati za vse restavracije, ki bi si to želele posebej. Lahko pa ocenim koliko kapitala bi potrebovali letno, za posodabljanje in dodajanje novih funkcij mobilnih aplikacij. Za letno poslovanje z aplikacijo, bi potrebovali 100.000€. Ta denar bi se porabljal za plače zaposlenih, zaposlovanje

novih ljudi, iskanja novih idej in poslovnih partnerjev, ter za nadgradnje svoje računalniške opreme in poslovnih prostorov.

5.2 Variantni predlogi

Variantni predlogi so, nadaljnje ideje, ki bi se lahko uporabile za nadgrajevanje mobilne aplikacije. Nadgrajevale se bi funkcionalne lastnosti aplikacije za čim enostavnejšo uporabo in poslovanje. Kot so:

- Plačilo preko mobilne aplikacije
- Zemljevid restavracij, ki podpirajo mobilno aplikacijo
- Razširjenje nastavitvev, dodajanje možnosti osebne teme aplikacije
- Razširitev aplikacije po Evropi in svetu

5.2.1 PLAČILO PREKO MOBILNE APLIKACIJE

Plačevanje naročila kar v sami mobilni aplikaciji, bi prizaneslo veliko novih možnosti in še poenostavljeno naročanje. Za to nadgradnjo bi bilo potrebno poiskati možne vrste plačila kot so na primer paypal, mbills, plačevanje s kreditno kartico, plačevanje s bitcoini in ostalimi kriptovalutami. V aplikaciji bi lahko ustvarili denarnico, kot možnost za plačevanje. Ta bi delovala tako, da bi si v denarnico naložili denar s katerim, bi potem plačevali. Ko bi porabili ves denar v denarnici, bi ponovno naložili denar. Mobilno plačevanje vpliva tudi zelo pozitivno na higienske standarde, saj se uporabniki ne rokujejo z denarjem, ki lahko prenaša veliko mikrobov. Ta funkcija aplikacija bi še poenostavila plačevanje in čakalne vrste v restavracijah. V podatkovni bazi bi se morala dodati možnost posredovanja računa na aplikacijo. Urediti bi se moralo samo prikazovanje računa na sami aplikaciji ali pa pošiljanje na mail in shranjevanje računov v zgodovini naročil.

5.2.2 ZEMLJEVID RESTAVRACIJ

Zemljevid restavracij bi bila velika nadgradnja in pomembna nova funkcija aplikacije. Na zemljevidu bi bile označene vse restavracije v katerih lahko naročiš s to mobilno aplikacijo. Na zemljevidu bi lahko poiskal tudi nekaj osnovnih informacij o restavracijah, kot so odpiralni čas,

naslov, telefonska številka in spletno mesto. V nadaljevanju bi lahko se ta zemljevid še dodatno nadgradil. Dodali bi lahko funkcijo po kateri mobilna aplikacija razbere tvojo lokacijo preko GPS signala, določi v kateri restavraciji se nahajaš in bi te avtomatsko povezala na njihovo podatkovno bazo, kjer bi lahko kar se da hitro in enostavno oddal svoje naročilo. Za dodajanje zemljevida v mobilno aplikacij, bi potrebovali nekaj časa. V tem času pa ne bi smeli pozabiti na posodabljanje osnovnih lastnosti aplikacije. Ta nadgradnja bi pomenila avtomatsko tudi reklamo za podjetja, ki uporabljajo to aplikacijo.

5.2.3 OSEBNE TEME APLIKACIJE

Manjša posodobitev aplikacije, ki bi dodala uporabniku nove možnosti različnih pogledov v aplikaciji. Določil bi si lahko privzete barve in prilagodil sam izgled svoje aplikacije, da bi si poenostavil in polepšal izkušnjo v aplikaciji. Dodali bi lahko tudi tako imenovan »Dark mode«, ki spremeni aplikacijo v temne barve, ki so prijetnejše za oči.

5.2.4 RAZŠIRITEV APLIKACIJE PO EVROPI IN SVETU

Med uspešnim poslovanjem in širjenjem aplikacije po Sloveniji, se bi začelo širjenje in prilagajanje aplikacije za svetovni trg. Na primer prevajanje aplikacije v tuje jezike, kot sta angleščina in nemščina. In iskanje restavracij izven Sloveniji, ki bi se interesirale za uporabo naše aplikacije.

6.0 DRUŽBENA ODGOVORNOST

6.1 Odgovornost za vpliv

Organizacija, bi bila odgovorna za vpliv njene aplikacije na družbo, gospodarstvo in okolje. Ampak mislim da mobilni portal nima negativnih vplivov na okolje. Lahko pa bi vplivala na družbo in gospodarstvo zaradi enostavnejšega naročanja v gostilniški industriji. Lahko pa bi vplivala na družbo in gospodarstvo zaradi enostavnejšega naročanja v gostinski dejavnosti.

6.2 Transparentnost – preglednost podatkov

Mobilni portal ima pozitivne vplive na okolje. Ima pa vplive na družbo, kot so enostavnejšo in hitrejšo naročanje hrane v restavracijah, ki bi lahko imele zdravstvene vplive na družbo in njeno zdravo prehranjevanje.

6.3 Etično obnašanje

Organizacija bi z mobilno aplikacijo upravljala pošteno, pravično in celovito. Skrbela bi za dobro ljudi, živali in okolja. V primeru svojih negativnih posledic, bi se zavezala k reševanju teh problemov.

6.4 Spoštovanje interesov deležnikov/interesnih skupin

Organizacija, bi sprejemala in upoštevala želje vseh vključenih v promet in tudi uporabnikov mobilne aplikacije.

6.5 Spoštovanje vladavine prava

Organizacija bi upoštevala vsa pravna načela in zakone države.

6.6 Spoštovanje mednarodnih norm obnašanja

Organizacija bi upoštevala mednarodne norme obnašanja kot organizacije in upoštevala načela pravne države.

6.7 Spoštovanje človekovih pravic

Organizacija, bi upoštevala človekove pravice. Najpomembnejša za to mobilno aplikacijo bi bila o varovanju osebnih podatkov v skladu z GDPR.

7.0 ZAKLJUČEK

Kot zaključek bi rad predstavil svoje glavne ugotovitve, ki sem jih dosegel med pisanjem tega inovacijskega predloga. Za izdelavo aplikacije bi potreboval strokovni kader, s katerim bi lahko uresničil svoj inovacijski predlog. Saj menim, da je ideja odlična, ter s časom prinaša nova delovna mesta ter dobiček. Aplikacija bi prinesla pozitivne učinke tako za restavracije kot za uporabnike pri manjši porabi časa in denarja. Inovacijski predlog bi imel pozitivne vplive tako na ljudi, kot tudi na gospodarstvo.

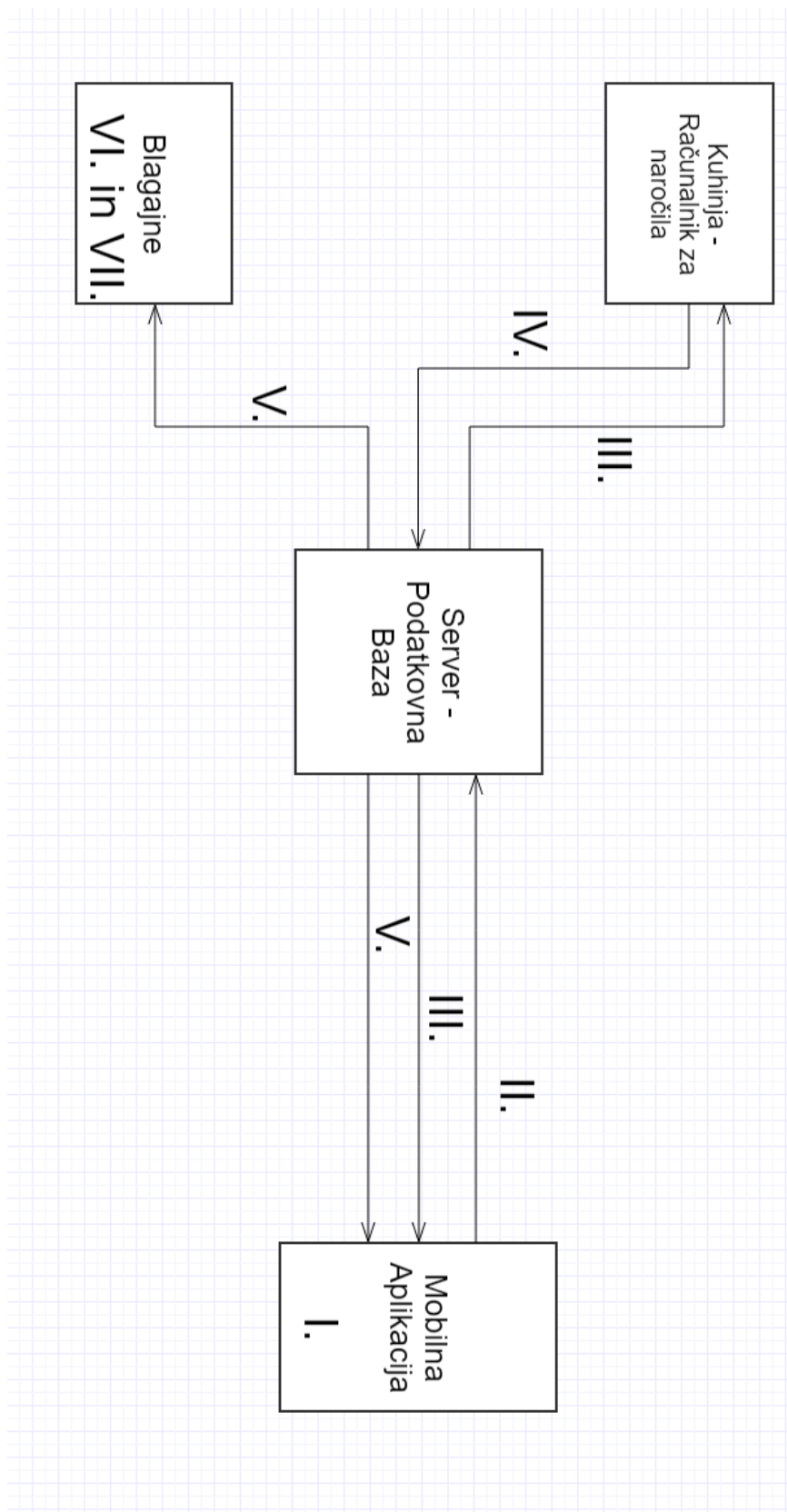
8.0 VIRI IN LITERATURA

<https://www.oreilly.com/library/view/access-2013-the/9781449359447/ch01.html> , 28.1.2019

<https://developer.android.com/training/basics/firstapp/> , 15.1.2019

<https://hackernoon.com/how-to-build-a-food-ordering-app-an-ultimate-guide-on-food-ordering-mobile-app-c19441826aca> , 10.1.2019

9.0 PRILOGA



Priloga 1