

KUANTUM POS

Manual de Cocina (KDS)

Para cocineros y jefes de cocina

Cómo ver, preparar y entregar las comandas en la pantalla de cocina de Kuantum POS.
Versión del manual: 1.0 · octubre 2026

Cómo leer este manual

Cada tarea viene explicada en una ficha corta: para qué sirve, quién la puede hacer, los pasos y una imagen de la pantalla. No hace falta leerlo de corrido: busca en el **Contenido** lo que necesitas hacer y ve directo a esa ficha.

Si es tu primer día, empieza por la **Guía rápida**: en pocas páginas cubre lo que se hace todos los días.



Número azul. Marca en la imagen lo que tienes que tocar. Va en el mismo orden que los pasos escritos debajo: el paso 1 es el globo 1, el paso 2 es el globo 2...

Abrir caja

Texto en recuadro. Es el nombre exacto de un botón o pestaña, tal como lo ves en la pantalla.



Consejo. Un atajo o una forma de hacerlo más fácil.



Atención. Algo que conviene revisar antes de seguir, para no equivocarse.



Sin internet. Qué pasa con esa tarea si se cae la conexión.



Listo. Cómo sabes que la tarea quedó bien hecha.



Lo que ves puede variar un poco

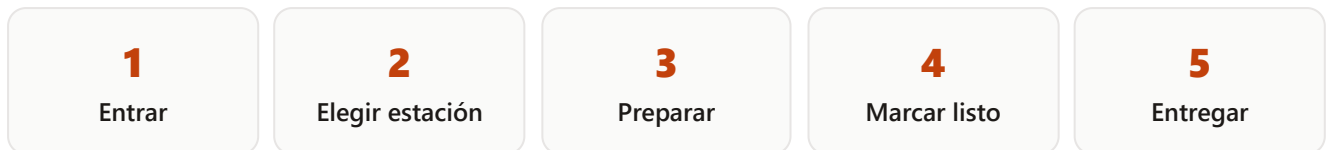
Las imágenes son de un restaurante de ejemplo. En tu restaurante cambian los platillos, las mesas y los precios, y algunas pestañas solo aparecen si tu negocio tiene contratado ese módulo o si tu puesto tiene permiso para usarlas. Los botones y los pasos son los mismos.

Contenido

1 La pantalla de cocina	4
1.1 Entrar a la pantalla de cocina	4
1.2 Elegir tu estación	5
1.3 Leer una comanda	6
1.4 La barra de arriba	7
1.5 Marcar listo y entregar	8
1.6 Replatillos y cancelaciones	9
1.7 All-day: cuánto hay que preparar en total	10
1.8 Servidas: recuperar una comanda	11
1.9 Modo de alto contraste	11

1 La pantalla de cocina

La pantalla de cocina (KDS) reemplaza a las comandas de papel: cada orden que manda la caja aparece como una tarjeta. La cocina la prepara, la marca lista y la entrega. Todo con un toque.



1.1 Entrar a la pantalla de cocina

Quién: **personal de cocina**

En la pantalla instalada en la cocina del restaurante normalmente no hace falta entrar: se abre sola. Si te pide tus datos, entra con tu número de empleado y tu PIN:



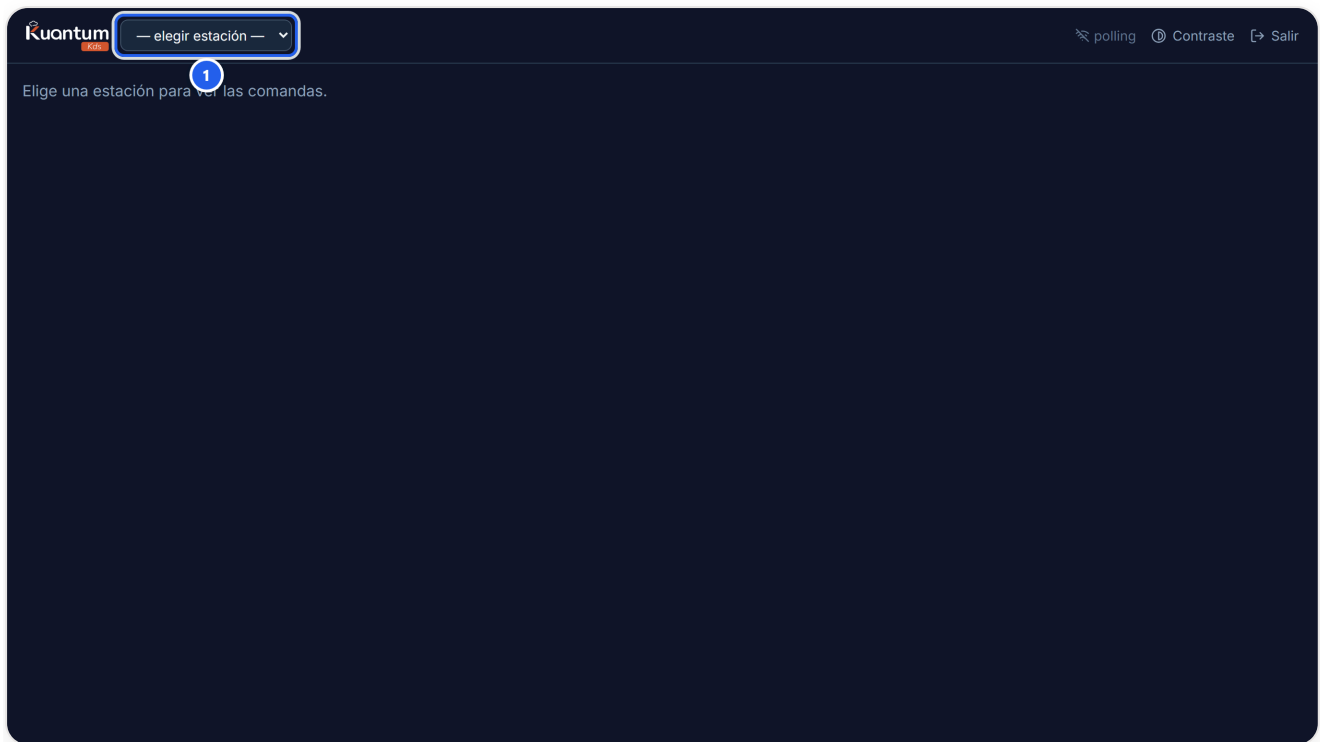
- 1 Tu **Nº de empleado**.
- 2 Tu **PIN**.
- 3 Toca **Entrar**.



Si sale «Nº o PIN inválidos, o el empleado no tiene acceso habilitado», pide a tu gerente que revise tu acceso.

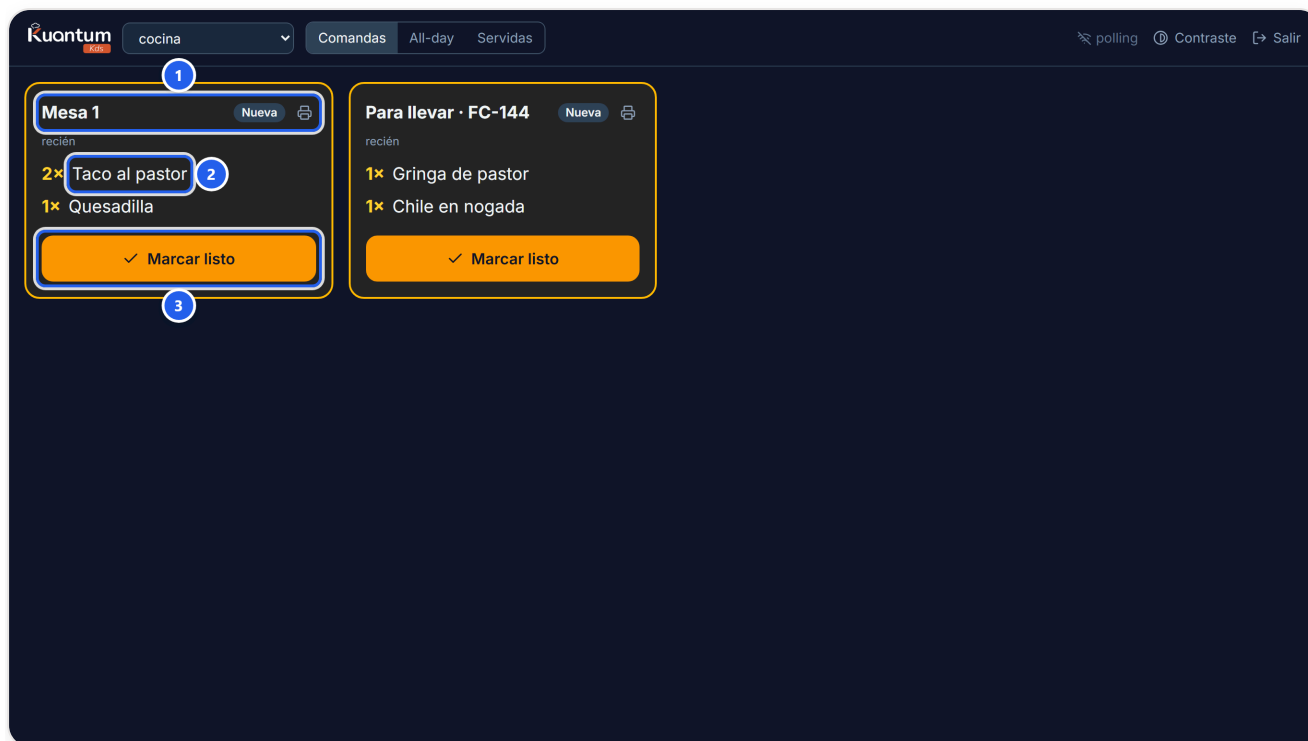
1.2 Elegir tu estación

Cada estación (por ejemplo, cocina caliente o barra) ve solo las comandas que le tocan. Elige la tuya en la lista de arriba:



- 1 Abre la lista y elige tu estación. La pantalla la recuerda: no tendrás que elegirla cada vez.

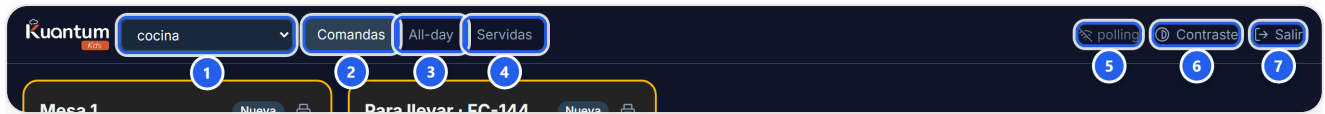
1.3 Leer una comanda



- 1 Arriba de la tarjeta: la **mesa** (o «Para llevar», «Domicilio»... con su folio), una etiqueta con el **tipo** de comanda y, abajo, cuánto tiempo lleva («recién», «hace 5 min»).
- 2 Los platillos con su cantidad. Los extras aparecen debajo con + y las notas de la caja en cursiva (por ejemplo, «— Sin cebolla»).
- 3 **Marcar listo** cuando el platillo está terminado.

Etiqueta	Qué significa
Nueva	Una orden o ronda nueva.
Modificada	La caja cambió algo de una comanda que ya tenías.
Replatillo	Hay que volver a preparar un platillo (salió mal o se cayó). Aparece primero, con borde morado.
Cancelada	La caja canceló ese platillo: no lo prepares.
LISTO	Ya lo marcaste como listo; falta entregarlo.

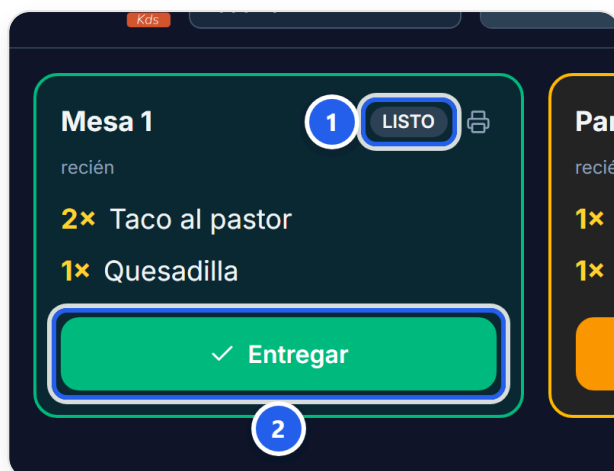
1.4 La barra de arriba



- 1 La **estación** que estás viendo.
- 2 **Comandas** : el tablero de trabajo.
- 3 **All-day** : cuántos de cada platillo hay pendientes en total.
- 4 **Servidas** : lo que ya entregaste.
- 5 **en vivo**: las comandas llegan al instante. Si dice **polling**, siguen llegando pero tardan unos segundos más.
- 6 **Contraste** : colores más fuertes, para cocinas con mucha luz.
- 7 **Salir** : cierra la sesión de la pantalla.

1.5 Marcar listo y entregar

Quién: cocina o quien despacha



- 1 Al tocar **Marcar listo**, la tarjeta se pone verde y dice **LISTO**: el mesero ya puede pasar por ella.
- 2 Cuando sale de la cocina, toca **Entregar**. La tarjeta se va del tablero.



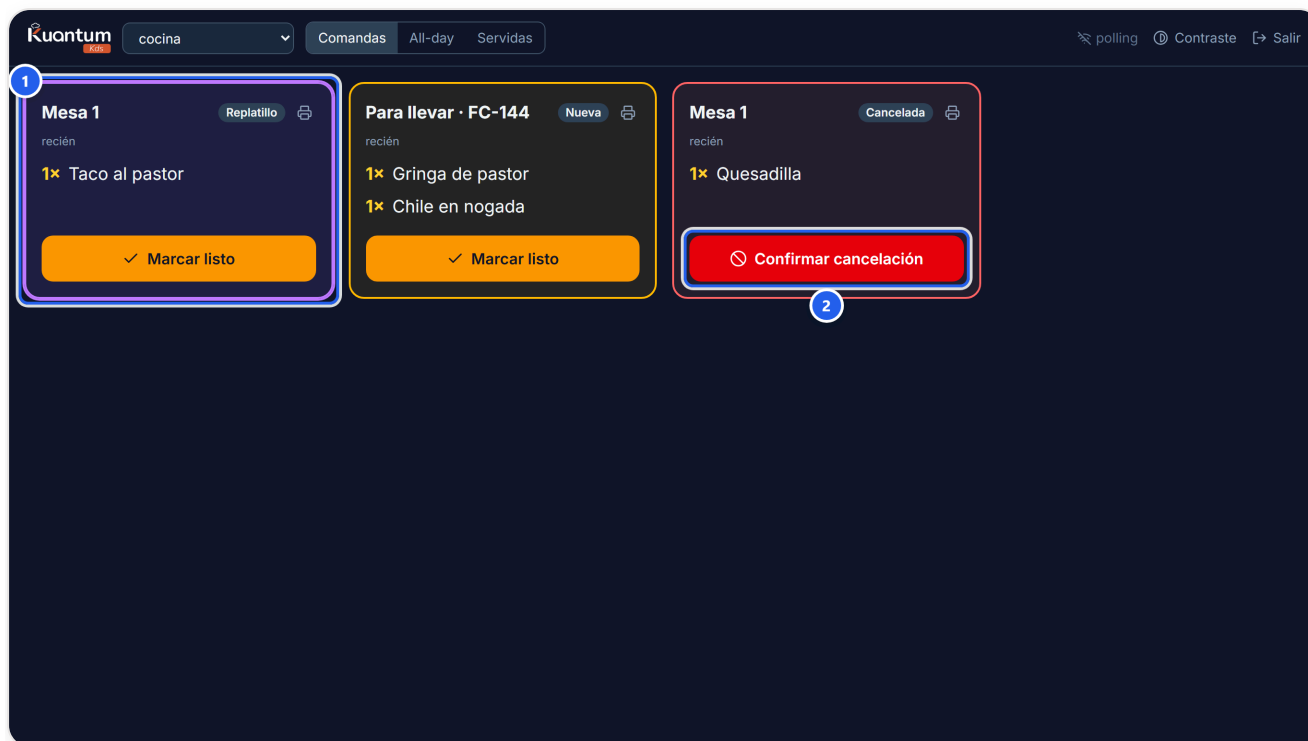
Comandas atrasadas

Si una comanda lleva más tiempo del que tu restaurante configuró (10 minutos si no se cambió), la tarjeta dice «**retrasado**», se marca en rojo y suena una alarma una vez. Atiéndela primero.



La pantalla suena cuando llega una comanda: un pitido si es nueva y tres pitidos agudos si es un replatillo.

1.6 Replatillos y cancelaciones

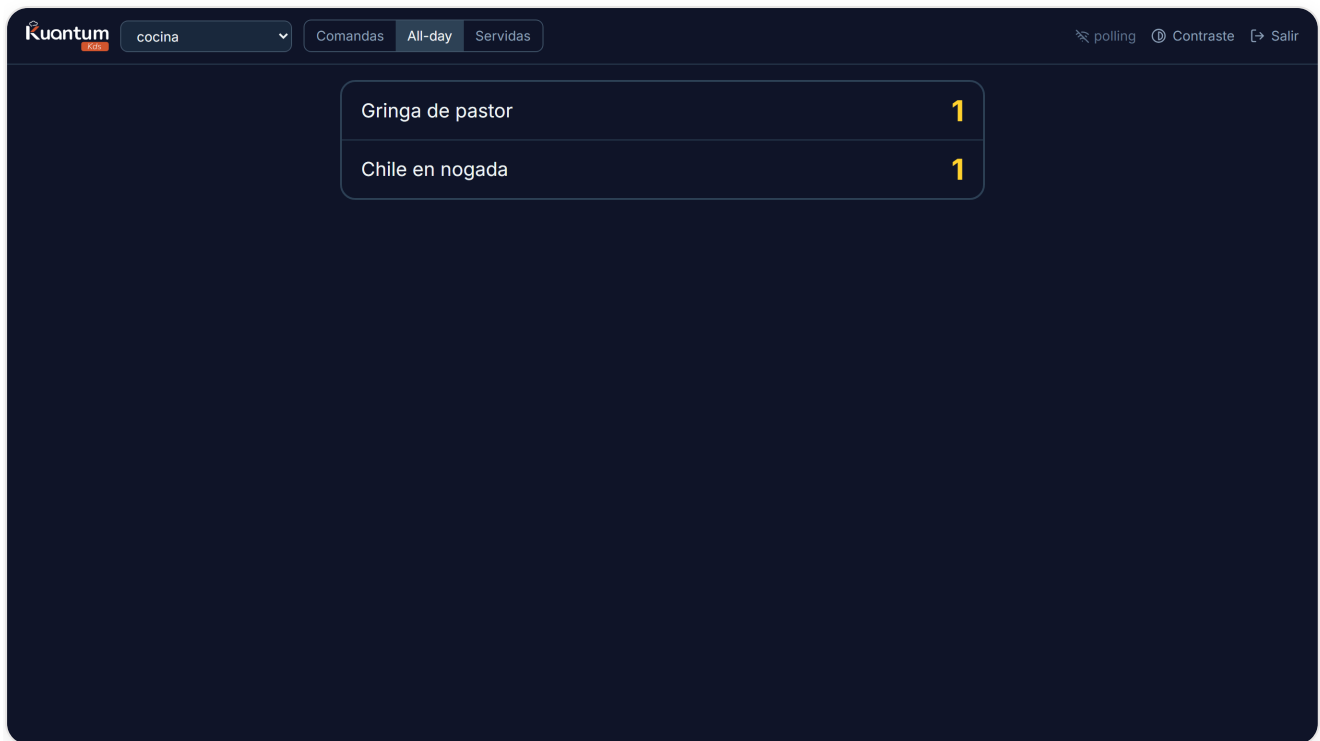


- 1 Un **Replatillo** aparece primero en el tablero, con borde morado: prepáralo de nuevo y márcalo listo como cualquier otra.
- 2 Una comanda **Cancelada** no se prepara: toca **Confirmar cancelación** para quitarla del tablero.



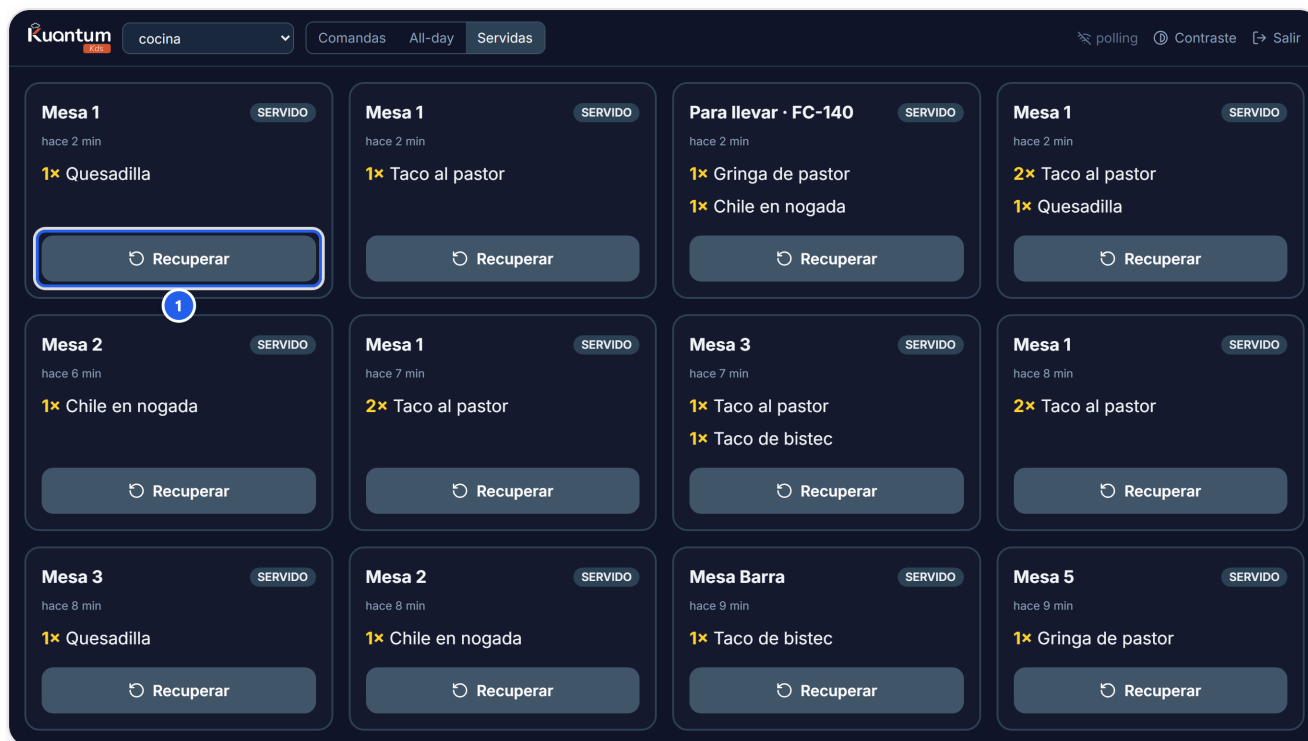
Si la comanda se tiene que imprimir otra vez (por ejemplo, para la estación de al lado), toca el **icono de impresora** de la tarjeta: «Reimprimir comanda».

1.7 All-day: cuánto hay que preparar en total



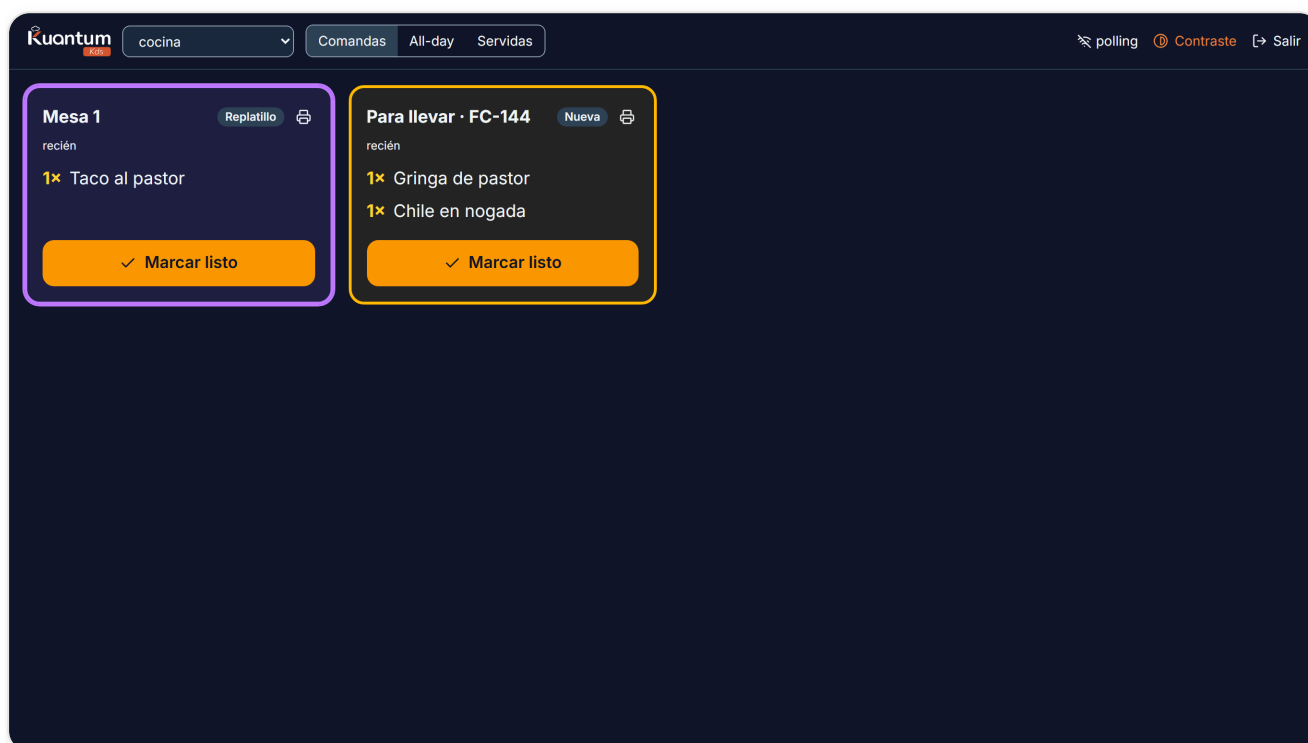
En **All-day** ves el total de cada platillo de todas las comandas pendientes de tu estación, sin contar las canceladas. Sirve para preparar en tanda: «van 12 tacos al pastor».

1.8 Servidas: recuperar una comanda



- 1 Si entregaste una comanda por error, búscala en **Servidas** y toca **Recuperar**: vuelve al tablero como lista.

1.9 Modo de alto contraste



Con **Contraste** las tarjetas usan colores más fuertes. La pantalla recuerda tu elección.