ANTEPROYECTO

Contenido

[Título 1](#_Toc194511593)

[Definición del problema 1](#_Toc194511594)

[Esquema o gráfico del planteamiento 2](#_Toc194511595)

[Objetivos 3](#_Toc194511596)

[Procedimiento 3](#_Toc194511597)

[Descripción de las Actividades 3](#_Toc194511598)

[Bibliografía 3](#_Toc194511599)

[Glosario de términos 4](#_Toc194511600)

[GitHub 4](#_Toc194511601)

# Título

El título para el proyecto por el momento será: **Desarrollo de un sistema de gestión multiplataforma utilizando Flutter y Odoo.**

(A menos que haya que inventarse algún nombre para la app del proyecto o algo parecido posiblemente no se cambiará).

# Definición del problema

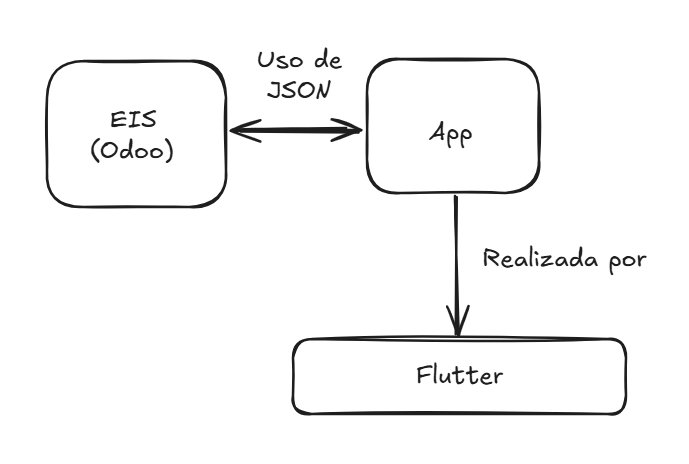
El proyecto que se va a realizar tratará de desarrollar un sistema de gestión multiplataforma haciendo uso de Flutter para el desarrollo y uso de Odoo como EIS.

Vale, pero, ¿cuál es el problema que se va a intentar solucionar con esta idea?

El problema que se va a intentar solucionar con esta idea es facilitar la gestión de información/datos mediante esta aplicación que tendrá una conexión con Odoo. Este problema viene de que muchas empresas necesitan tener un sistema de gestión que sea eficiente, intuitivo, fácil de usar…y sobre todo que sea accesible desde diferentes dispositivos sin importar donde estes, es por eso que en este proyecto voy a intentar desarrollar una aplicación que solucione este problema que tienen algunas empresas.

# Esquema o gráfico del planteamiento

Este es un pequeño dibujo del planteamiento del proyecto (posiblemente este mejorará o tendrá pequeños cambios a medida que vaya avanzando en el proyecto, por el momento para que se vea la idea:)



Haciendo un pequeño resumen para que se entienda, se trata de lo siguiente:

* EIS: Usaremos Odoo que se encargará de manejar los datos/información que tendría nuestra empresa, va a ser el encargado del almacenamiento y gestión de los datos/información.
* Uso de JSON: Se encarga de realizar la comunicación, se enviarán y recibirán datos JSON.
* APP: Es la aplicación que nuestro usuario utilizará para realizar diferentes tareas con esa información.
* Flutter: Utilizado para desarrollar nuestra aplicación multiplataforma.

“Detallando” sobre el proyecto:

* Análisis de requisitos del usuario: saber que datos va a gestionar nuestro usuario.
* Análisis del problema: fue explicado anteriormente en el apartado de la definición del problema, simplemente se trata de ayudar en la gestión y hacer que la aplicación sea accesible desde diferentes dispositivos.
* Diseño: seria la arquitectura que va a tener nuestro proyecto, el uso de Flutter, Odoo, JSON…. Y el diseño de la interfaz del usuario en nuestra app.
* Pruebas: realización de pruebas para comprobar que la conexión funciona y el tratamiento de los datos también, el tema de pruebas de seguridad de los datos no se hará, pero podría ser mencionado en el proyecto más adelante.

# Objetivos

El objetivo de este proyecto es poder realizar la idea explicada anteriormente, logrando realizar una aplicación de un sistema de gestión multiplataforma usando Flutter que sea fácil/eficiente de usar y que tenga una conexión con Odoo.

Se busca también como objetivo en este proyecto aprender Flutter, más sobre JSON, sobre conexiones y aplicaciones multiplataformas.

# Procedimiento

Para el procedimiento del proyecto voy a seguir los siguientes pasos para intentar desarrollar de una forma más ordenada la aplicación:

* Entornos de desarrollo:

El desarrollo de la aplicación se realizará en Flutter, utilizando Dart como lenguaje de programación.

Se empleará Android Studio y VS Code como entornos de desarrollo.

Se configurará un servidor con Odoo, el cual actuará como sistema de gestión empresarial.

* Bases de datos

Odoo trabajará con una base de datos PostgreSQL, donde se almacenará toda la información del sistema de gestión.

La aplicación Flutter se conectará a esta base de datos a través de las APIs REST proporcionadas por Odoo.

* Lenguajes y tecnologías utilizadas

Flutter (Dart) → Desarrollo de la interfaz de usuario.

Odoo (Python, XML, JavaScript) → Backend y lógica de negocio.

JSON y REST API → Comunicación entre la aplicación y Odoo.

* Sistemas operativos

La aplicación estará diseñada para ejecutarse en Android e iOS.

Odoo se desplegará en un servidor con Linux (Ubuntu o Debian).

* Tipo de dispositivo

La aplicación estará optimizada para smartphones y tablets.

* Usabilidad del diseño

Se priorizará un diseño limpio, intuitivo y accesible, siguiendo las guías de diseño de Material Design de Google.

* Herramientas de virtualización

Para el desarrollo y pruebas se utilizarán emuladores de Android y iOS, así como dispositivos físicos cuando sea necesario.

Odoo podrá ser probado en un entorno virtualizado con Docker o en un servidor local.

# Descripción de las Actividades

# Bibliografía

Usado en este documento:

* Excalidraw: [Excalidraw | Hand-drawn look & feel • Collaborative • Secure](https://excalidraw.com/) (usado para hacer el dibujo en el apartado de esquema o gráfico)

Van a usarse en el proyecto:

* Canva: Para tener un diseño claro de la aplicación.
* Excalidraw: Puede que vuelva a usarse en algún momento.
* Documentación de Flutter: Para guiarme al realizar la aplicación.
* Ayuda del tutor: Para el tema de errores o ideas nuevas.
* Youtube e Internet: Para la búsqueda de ayuda para el proyecto en errores también o formas de realizar algo. (por ejemplo, en youtube ya he visto que hay videos sobre cómo hacer una aplicación Flutter con Odoo, o por ejemplo el video que vi para poder configurar Flutter en mi ordenador y poder usarlo en VSC)

# Glosario de términos

EIS:

Es un sistema de información empresarial para gestionar datos y procesos de una empresa. (por ejemplo, el EIS que vamos a usar es Odoo)

Flutter:

Es un framework de desarrollo multiplataforma que permite desarrollar aplicaciones móviles y de escritorio con un solo código basado en Dart.

Odoo:

Es un software ERP (Enterprise Resource Planning) de código abierto que permite gestionar distintos aspectos de una empresa. (como ventas, inventario, contabilidad, clientes, etc…)

VSC:

Visual Studio Code.

# GitHub

Aquí esta mi GitHub con las cosas subidas de forma pública: [LauraSA29 (Laura Salas)](https://github.com/LauraSA29)