

## **ADR-002 – Cliente híbrido (web móvil responsive + prototipo Figma) en lugar de app nativa pura**

- Fecha / estado  
05/12/2025 – Aprobado.
- Contexto  
El alcance de E1 se centra en demostrar el flujo funcional (inventario, movimientos, pedidos, clientes) y la experiencia de usuario mediante prototipo y arquitectura, no en publicar todavía una app nativa en tiendas.
- Decisión  
Se opta por un cliente híbrido/web responsive diseñado en Figma y pensado para implementarse con tecnologías web (HTML/CSS/Java) adaptables a móvil y escritorio, manteniendo una única base de diseño y código de interfaz.
- Alternativas consideradas (descartadas)
  - App nativa exclusivamente Android (Kotlin/Java) desde el inicio.
    - Descartado porque aumenta el esfuerzo de desarrollo en E1 y complica la demostración multiplataforma sin aportar valor extra a la parte de gestión empresarial.
  - App nativa separada para Android y escritorio (por ejemplo, JavaFX en PC + Android en móvil).
    - Descartado por duplicar trabajo de UI y lógica de presentación y por no ajustarse al tiempo y recursos disponibles del TFG.
- Consecuencias
  - Positivas:
    - Un solo diseño de interfaz y flujo que se puede reutilizar tanto en web como en móvil.
    - Menor coste inicial para iterar sobre pantallas y validar UX con el prototipo Figma antes de implementar.
  - Negativas:
    - Rendimiento y acceso a capacidades nativas del dispositivo potencialmente menores que en una app 100% nativa.
    - Posible necesidad futura de refactorizar o encapsular la UI si se decide migrar a una solución nativa pura.