



BaleWater: app i web per a la gestió de botiga d'inflables online.

(Projecte conjunt entre DAM i AiF)

CFGS Desenvolupament d'Aplicacions Multiplataforma

**Albert Vera
Fran Dominguez
2n DAM**

C) Copyright

© (l'autor/a)

Reservats tots els drets. Està prohibit la reproducció total o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà o procediment, compresos la impressió, la reprografia, el microfilm, el tractament informàtic o qualsevol altre

sistema, així com la distribució d'exemplars mitjançant lloguer i préstec, sense l'autorització escrita de l'autor

o dels límits que autoritzi la Llei de Propietat intel·lectual.

Resum del projecte (màxim 250 paraules):	3
Paraules clau (entre 4 i 8):	3
Abstract (in English, 250 words or less):	3
Keywords (entre 4 i 8):	4
1 Introducció	4
1.1 Context	4
1.2 Justificació	4
1.3 Objectius	5
1.3.1 Objectiu general	5
1.3.2 Objectius específics	5
1.6 Estudi econòmic i pressupostari	6
2 Descripció del projecte	7
2.1 Anàlisi de requisits [projecte de desenvolupament]	7
2.1 Previsió de tasques d'investigació [projecte d'investigació]	7
2.2 Tecnologies	7
2.2.1 Comparativa de les tecnologies valorades	7
2.2.2 Tecnologies escollides	8
2.3 Estructura del projecte	8
2.4 Descripció dels components	10
2.4.1 Component 1	10
2.4.2 Component 2	10
2.4.3 Component 3	10
2.4.4 Component 4	11
2.4.5 Component 5	11
2.5 Disseny	11
2.5.1 Interfície	11
3 Conclusió	12
3.1 Conclusions generals del projecte	12
3.2 Conclusions generals del projecte	12
3.3 Valoració de la metodologia i planificació	12
4. Bibliografia	13
5 Practiques/Blocs Francisco Dominguez Armero	13
5 Pràctiques/Blocs Albert Vera Duran	18

Resum del projecte (màxim 250 paraules):

El projecte tracta del desenvolupament d'una app i una web per a una empresa que s'encarrega de vendes i lloguers de inflables, aquesta empresa és BaleWater. Nosaltres els donem un suport via online creant, una pagina web i una app. La pàgina web està destinada a les vendes via online mentre que l'app serà per a l'ús del propietari, ja que aquesta app sera un ERP a mida.

Un dels objectius de l'app és com he comentat que sigui el més semblant a un ERP a mida per l'empresa incorporant-hi apartats com: client, proveïdor, factures ...

Per a la App s'utilitzaran Flutter com tecnologia de desenvolupament per l'app i Figma per fer els dissenys pertinents de la mateixa.

Un altre objectiu és dissenyar un web que doni suport a l'app, però a diferència aquesta servirà per a les vendes, lloguer de productes, al costat de la vista d'aquests productes, el que ve sent una web d'ús comercial podria dir-se. Totes dues estan connectades a Firebase, una base de dades que s'utilitzarà tant en l'app com a la web.

Paraules clau (entre 4 i 8):

- BaleWater
- ERP
- App
- Web

Abstract (in English, 250 words or less):

The project is about developing an app and a web for a company that deals with sales and rental of inflatables, this company is BaleWater. We support them through online creation, a web page and an app. The webpage is intended for online sales while the app is for the owner's use, as this app will be a custom ERP.

One of the goals of the app is how I commented that it is the most similar to a CRM incorporating sections like: client, provider, invoices ...

For the App, Flutter will be used as the app developer and Figma to make the relevant designs.

Another goal is to design a website that will support the app, but unlike this one will be used for sales, rental of products, together with the view of these products, what is being a commercially used web could be tell yourself. Both will be connected to Firebase, a database that will be used on both the app and the web.

Keywords (entre 4 i 8):

- BaleWater
- ERP
- App
- Web

1 Introducció

En aquest projecte ens encarreguem de donar cobertura a una empresa d'inflables, donant-los suport amb una app personalitzada i un web.

L'app consisteix en un ERP a mida per a la administrador/a de l'empresa, que pugui cobrir temes com inventari, facturació, etc ...

Mentre que la web és una botiga en línia que aquesta guardés la informació en una base de dades, la qual després es mostrarà a l'app

1.1 Context

Treballem conjuntament amb un grup de AIF, en aquest cas per a la creació d'una app i web del seu projecte, BaleWater. On oferim servei per al seu projecte donant una app i web personalitzades.

L'empresa BaleWater és una empresa que es dedica a el món dels inflables, prestant lloguers als seus client

1.2 Justificació

Fem una app i un web per la següents raons:

- Un web per donar un servei en línia a el client i pugui veure els productes.
- Una app tipus ERP per poder gestionar el negoci d'una forma més senzilla i més a mà.

Ja que pensem que un web per fer les compres és més fiable indirectament per al comprador i alhora un ERP al mòbil per sempre tenir a mà la gestió de la teva empresa.

Creiem que és la millor manera d'oferir i encarar el projecte, per part del grup d'AIF no hem tingut cap problema.

1.3 Objectius

1.3.1 Objectiu general

L'Objectiu general és donar suport online a una empresa (BaleWater), això és possible creant una pagina web, on les persones puguin accedir per fer comandes i una aplicació amb una funcionalitat de ERP(Per al personal de l'empresa)

1.3.2 Objectius específics

L'objectiu és donar cobertura a BaleWater què és el projecte de AIF, amb això fem un web on es podrà comprar i en la nostra app podrem gestionar les compres com veure la facturació etc ...

Amb la web farem una simulació funcional i posarem unes dades simulades a la nostra base de dades, com si fossin compres reals trobes a la web, i després poder reflectir-les en l'app.

1.4 Estratègia i planificació del 'projecte

Hem decidit que el tema de el comerç (vendes del producte) sigui per la pàgina web, ja que per web és una forma més senzilla de transmetre confiança a l'hora d'oferir un servei.

Mentre que a el fer una app CRM per al personal, dóna una comoditat a l'hora de tenir un control sobre l'empresa.

Per tant amb això aconseguim transmetre seguretat al comprador i a l'usuari tant client com a amo del producte i també creiem que és la millor estratègia per fer un projecte com aquest.

1.5 Metodologia de Treball

La Metodologia de la feina serà SCRUM ja que qualsevol problema podem tenir flexibilitat per fer-ho també dividir el treball per:

1-Anar més ràpids i arribar a l'objectiu més ràpid

2-Constant comunicació per sempre treballar pel mateix camí.

Per tenir una ordre utilitzem el diagrama de Gantt que ens permet organitzar-nos el temps el qual desenvolupar el projecte, la decisió de escollir aquest diagrama és per que és un dels més utilitzats en les empreses a l'hora de començar un projecte.



1.6 Estudi econòmic i pressupostari

Pel que fa la nostra app la valoro de la següent manera:

App híbrida, desenvolupada en Flutter, orientada tant a Android com IOS. Al ser desenvolupada en Flutter no ofereix menys prestacions ni rendiment, sinó que és àgil i veloç. Garantint bon rendiment tant en Android com IOS.

Login restrictiu, només a personal autoritzat.

Disseny personalitzat.

Connexió amb BBDD Firebase.

A més d'una web personalitzada de tipus Botiga online.

Comptant tot això més les hores dedicades fer el projecte, materials com ordinadors, llicències per donar el millor resultat etc ... Pensem que el preu és de 4000 €.

A més oferim un manteniment exclusiu després d'un any (El primer any està cobert de llicències, dominis, Firebase i suport tècnic).

2 Descripció del projecte

2.1 Anàlisi de requisits [projecte de desenvolupament]

Per donar el projecte com a finalitzat, pensem que l'app hauria de ser prou semblant a la funció d'un ERP, la qual pogués connectar-se a una base de dades i recollir la informació de comandes i reflectir-la en l'app perquè quan el client la utilitzés pogués veure la informació i moviments de la seva empresa

2.1.1 Requisits funcionals

Els requisits o funcionalitats és senzill d'explicar, la fi de l'app és que la persona encarregada de l'empresa pugui veure els moviments, accions, operacions o producció de la seva empresa per tenir un major control d'aquesta mateixa.

2.1.2 Requisits no funcionals

És una app personalitzada i intuïtiva amb la qual cosa proporciona una facilitat d'ús per a la persona encarregada de la seva utilització, a més és una app segura i privada ja que només els administradors de l'empresa podran entrar-hi amb un login restrictiu.

2.1 Previsió de tasques d'investigació [projecte d'investigació]

L'app ha de tenir unes funcionalitats predeterminades i fixes, una de les més importants és la de tenir un control de l'empresa, tenint per exemple el control de vendes o encàrrecs a proveïdors externs o un control de la facturació.

Una de les comprovacions llavors és veure si la informació guardada a la base de dades es transmet a l'app de forma segura i correcta.

2.2 Tecnologies

2.2.1 Comparativa de les tecnologies valorades

Per fer l'app hem utilitzat més d'una tecnologia per encarar el projecte.

La primera Figma, aquesta et permet fer un disseny de com serà el teu app, això és molt còmode ja que amb això pots encarar el projecte d'una manera orientada i directa al teu objectiu, un dels punts negatius de figma és que és una simulació de l'app és a dir només pots crear una mena d'esquema que no serà funcional en un mòbil.

La segona és Firebase, aquesta és molt necessària ja que treballem amb una base de dades la qual va a guardar informació de l'empresa una de les parts negatives és que la capacitat del núvol és limitada i per ampliar necessites pagar.

La tercera és Flutter, amb aquesta ens posarem a fer l'app, donant-li el disseny definitiu i programar-la i donar-li les funcions, un dels avantatges és que Flutter és multiplataforma i

podem crear una app per Android, iPhone etc ... A més es pot connectar a Firebase i treballar amb les dades de la base de dades

2.2.2 Tecnologies escollides

Les Tecnologies escollides són les explicades de el punt anterior, el perquè de l'elecció d'aquestes són la facilitat d'ús de les mateixes i que són les que hem treballat durant l'any, així que tenim una facilitat a l'treballar amb elles i òbviament també per resoldre possibles problemes

2.3 Estructura del projecte

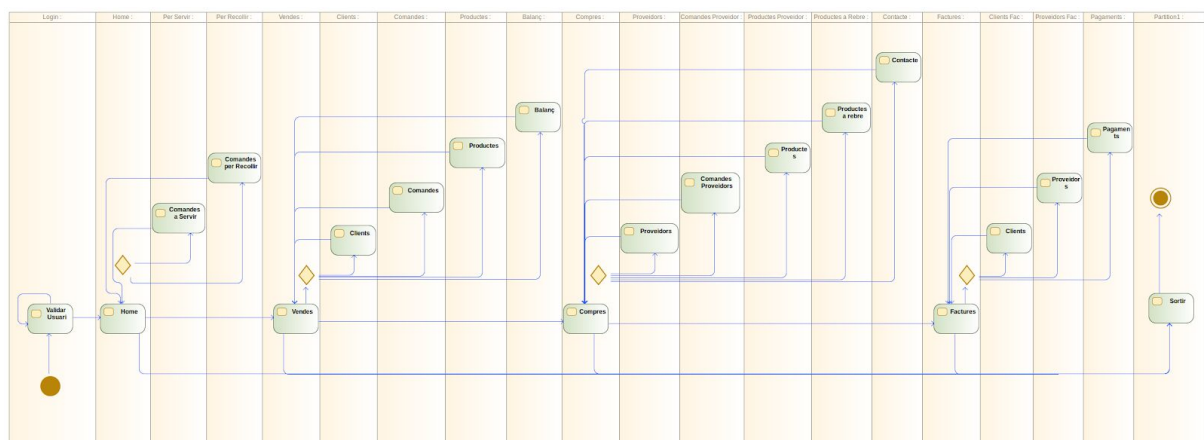
En el tema de Figma el que volem aconseguir és una primera idea de com serà la nostra app, no ha de ser igual, però si saber com anirà orientada l'app i que interaccions, apartats, etc ... tindrà.

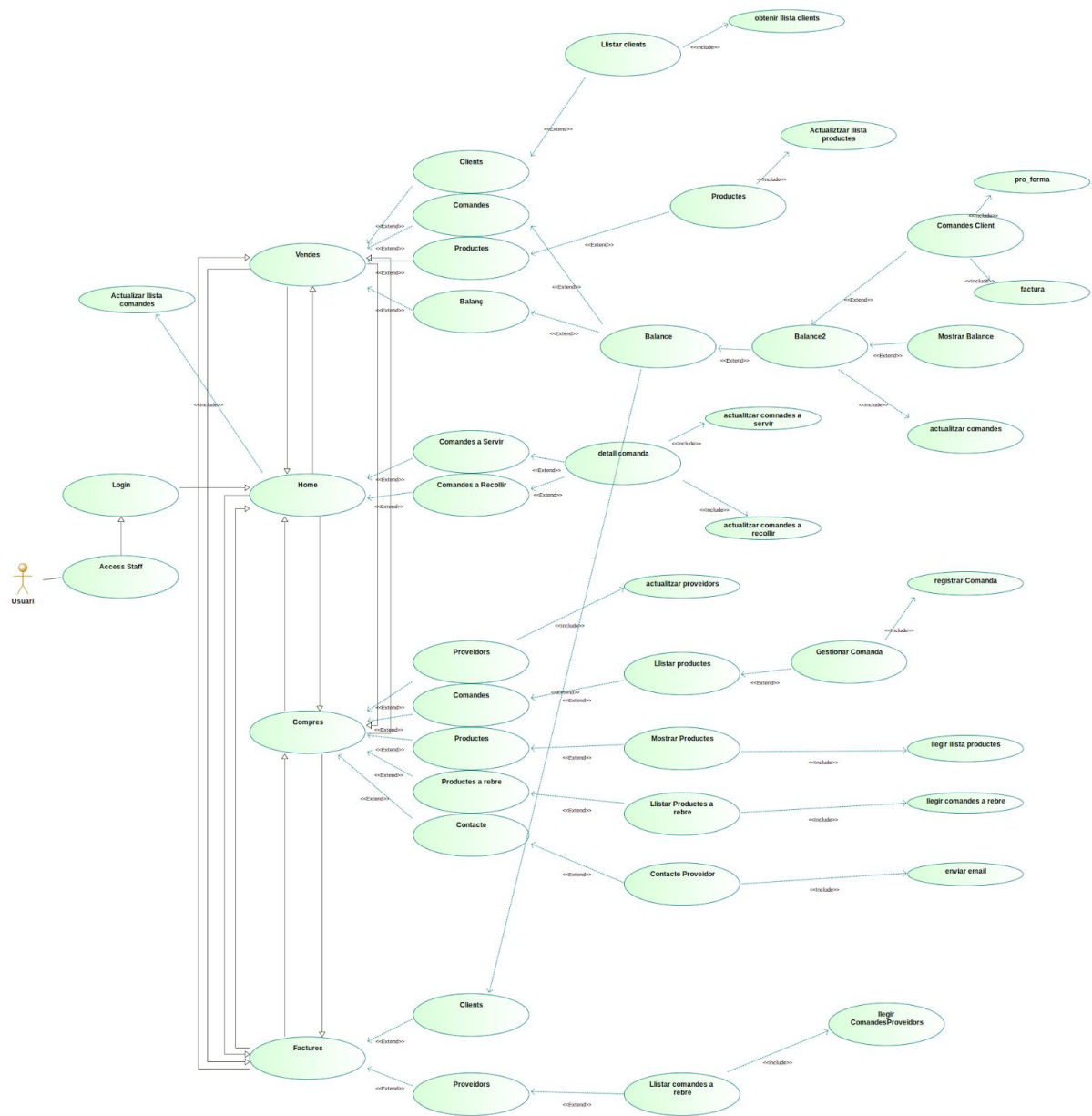
També farem una pàgina (simulada, sense connexions reals) la qual tindrà informació de les compres de la botiga en línia, aquesta informació estarà en la base de dades Firebase i anirà connectada a l'app (aquest cop sense simulacions).

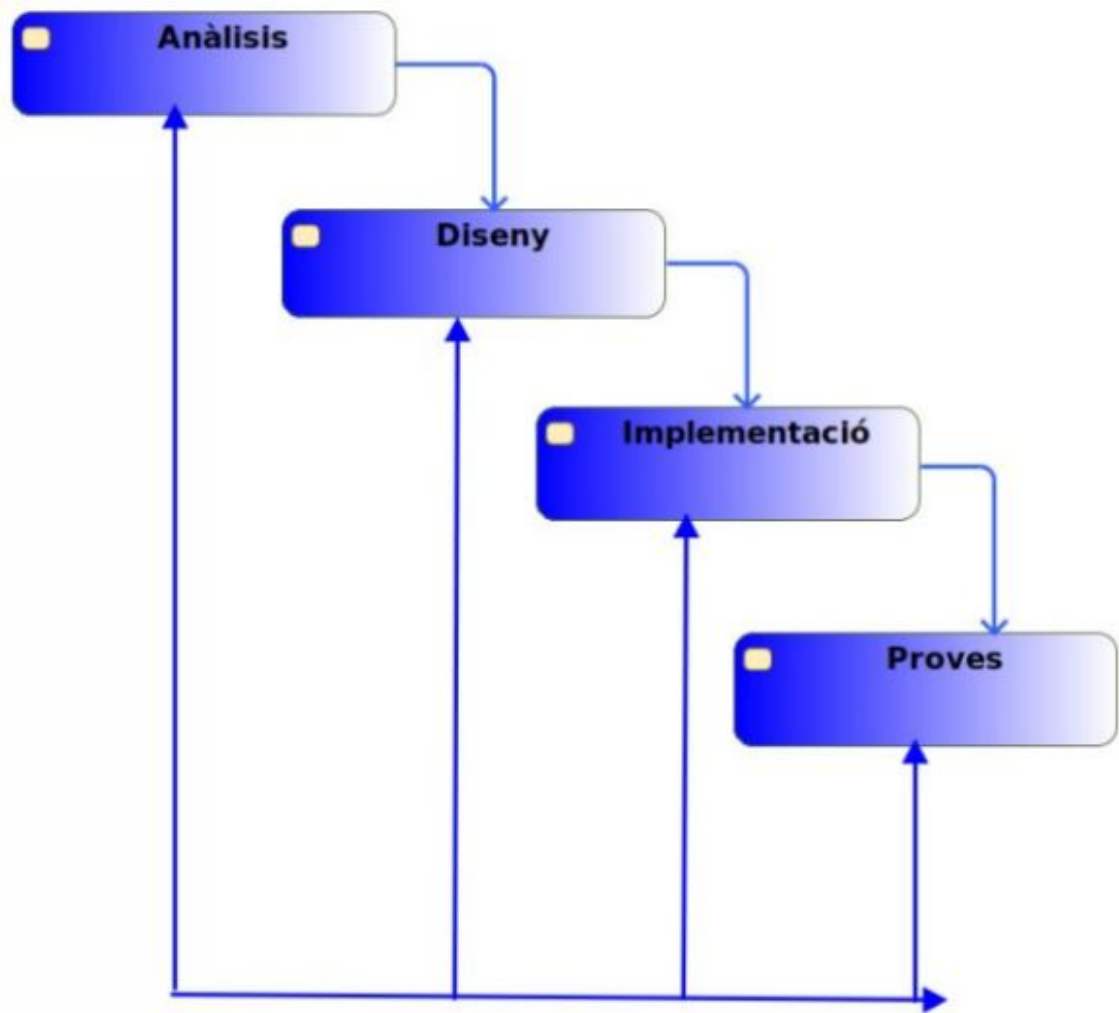
Firebase tindrà la informació simulada de la pàgina web i farà possible passar aquesta informació a l'app, amb les comprovacions per veure si aquesta informació es mostra ben a l'app

I finalment utilitzarem Flutter on programarem i encarem la creació de l'app

També us deixem uns diagrames:







2.4 Descripció dels components

2.4.1 Component 1

IntelliJ, on s'ocupa la major part de la producció del codi, és un eina molt important a l'hora de programar les apps.

2.4.2 Component 2

Firebase, per fer les connexions o passar informació a l'app, sobre moviments de la botiga en línia, aquí guardarem tota la informació i la podem utilitzar per omplir l'aplicació com per exemple, mostrar les comandes etc ..

2.4.3 Component 3

Flutter, una de les eines més importants de el projecte ja que amb aquesta podrem programar l'app i plasmar les idees d'interaccions etc ... fetes amb figma, amb aquesta

rebem la informació de la base de dades i programarem per mostrar en pantalla tota la informació obtinguda.

2.4.4 Component 4

Modelio es una eina molt important per fer diagrames els quals en faran entendre millor la nostra aplicació i les seves funcionalitats,com el diagrama d'activitat,d'ús,

2.4.5 Component 5

Per fer la web ,vam utilitzar l'aplicació Wix,ja que era la més senzilla de personalitzar i de donar aspectes tal com una web de ventas.

Wix ofereix una personalització total de tots els apartats.

2.5 Disseny

2.5.1 Interficie

La app feta i la web son amb els criteris que ens va demanar la encarregada de l'empresa,per això amb l'app real que hem fet el disseny com el color o alguns apartats son diferents,ya que depenent les idees del nostre projecte i el seu va ser necessari,fer canvis. Com per exemple els colors de la seva empresa,o apartats especifics que ens demanaven.

App(enllaç a l'apk de la aplicació)

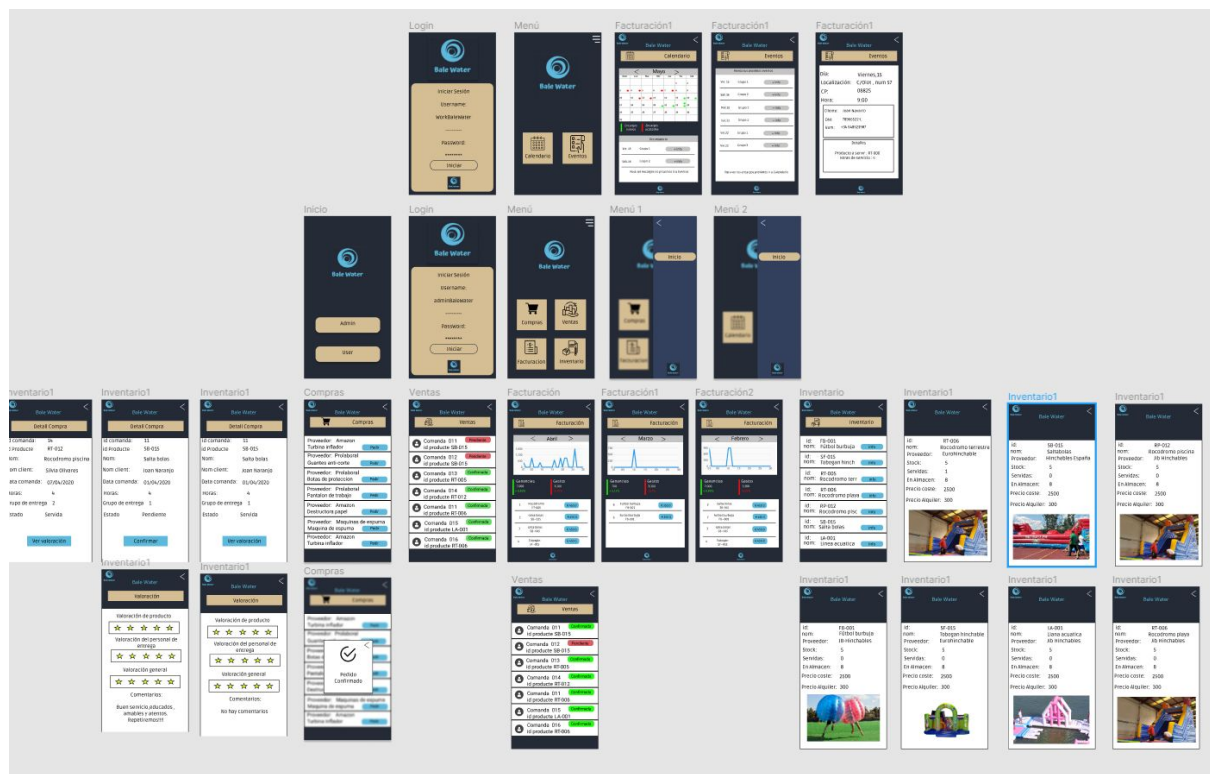
[Bale Water](#)

Web:

<https://fdomin3.wixsite.com/website>

App feta amb figma per la noia de administració:

<https://www.figma.com/file/fn0M3I4wBVuW8dtWnLtkSX/Untitled?node-id=0%3A1>



Aquesta és el disseny del què lliurarem al grup de AIF i el qual també guia a el projecte directe a app real.

3 Conclusió

3.1 Conclusions generals del projecte

Aquest projecte ens a donat la capacitat de veure en primera persona com seria el treball d'una empresa que s'encarrega de fer projectes,és a dir, agafar un projecte parlar amb l'altra persona per veure els requisits etc... son detalls que únicament estudiant mai ho tindras, però si ho posas en practica ,com en aquest projecte ets pots enriquerir per coses com aquestes,ademes de treballar en grup i poder dividir el treball ,fa que aprenguem coses noves, ja no pensant en continguts sino en coses molt importants com l'organització i el treball en equip.

. 3.2 Conclusions generals del projecte

- . Emb arribat a tots els objectius,menys el de connectar la web amb la app,ja que ens van avisar de que era molt treball,igualmente vam fer la web i la app,per requisits de la empresa per la qual treballava i també per fer una simulació de com podria funcionar,ja que volíem fer això aunque no puguessim arribar al vertader objectiu.

3.3 Valoració de la metodologia i planificació

Desde el primer moment no vam tenir molts problemas a l'hora de planificar el projecte,l'únic moment va ser quan vam començar a fer la app i la noia de AiF ens va demanar uns requisits especifics,els quals no teniem,per això vam fer una app per al nostre projecte i per ella una app amb figma

4. Bibliografía

-Figma

<https://www.figma.com/>

-Wix

<https://www.wix.com/>

-Flutter

<https://flutter-es.io/>

-Firebase

<https://firebase.google.com/pricing>

-Modelio

<https://www.modelio.org/>

-Icons

flaticon.com

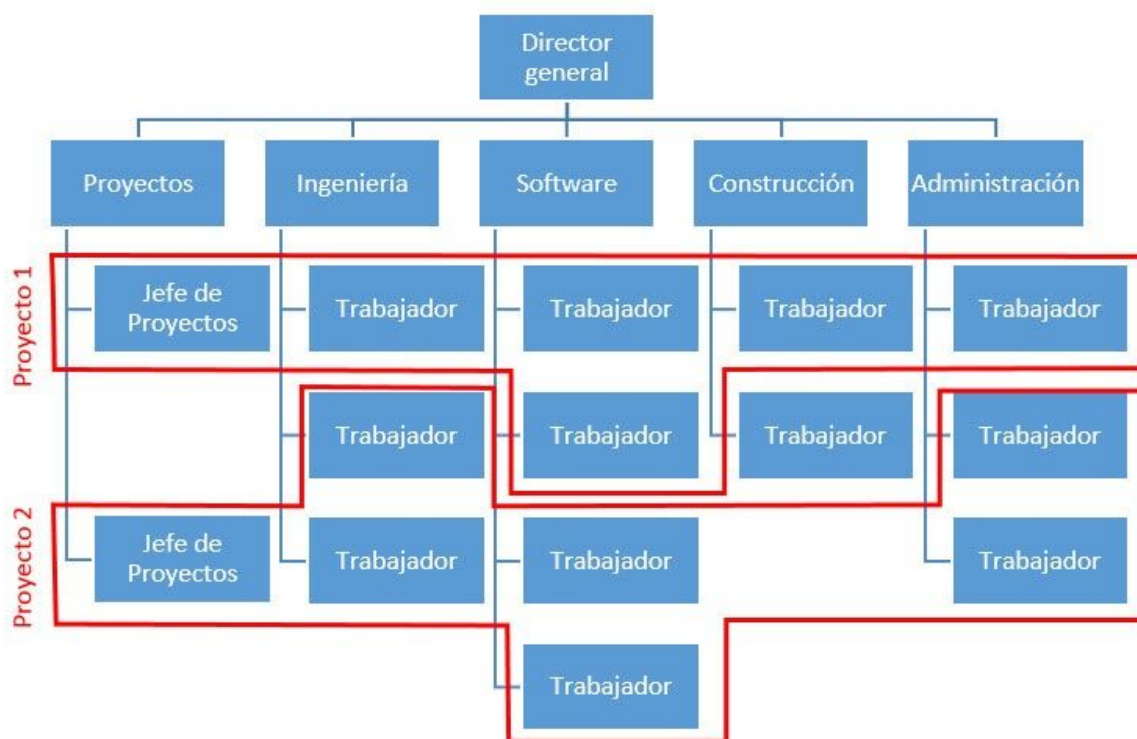
5 Practiques/Blocs Francisco Dominguez Armero

Practicas Bloques 2 y 3

Bloque 2

Para explicar cómo serían mis actitudes profesionales dentro de una empresa ,donde trabajaría en un futuro,debería estudiar mis capacidades y después situarlas en un lugar específico... Este lugar sería un departamento dirigido al diseño y desarrollo de aplicaciones para móvil,entonces podría decirse que estaría situado dentro de una empresa,en un grupo de trabajo el cual se encargaría de avanzar proyectos,pero que tipos de proyectos y cómo se organiza en una empresa?

Para empezar una empresa de este tipo ,contiene distintos departamentos,en los cuales en cada uno hace un trabajo distinto al otro o un mismo departamento puede tener distintos grupos de trabajo.



-Primero un equipo debe de escoger un proyecto y hablar con la empresa,persona,que quiere una aplicación en concreto.

-En segundo paso se debe dividir la faena en distintos equipos,los cuales harán una función específica dentro del proyecto y poner fechas para ir llegando a las metas propuestas dentro del plazo de tiempo

-Una vez estando en un grupo de trabajo o mejor dicho dentro de un proyecto (Product Owner),debes de saber los requisitos ,los cuales el jefe de proyectos se encargará de informar.

-Cada trabajador que desarrolle el proyecto,tendrá una categoría o funcionalidad distinta,ya que por ejemplo , como vemos en el gráfico ,cada trabajador está relacionado con una categoría en

la cual desempeña una función importante dentro del proyecto y donde se desenvolverá mejor a la hora de hacer su parte de trabajo .

Así mismo una vez estudiado las categorías y viendo cómo se distribuye un proyecto, me vería identificado con el desarrollo de la aplicación, en la construcción de ella, o en el diseño de esta misma , es decir como quedaría diseñada a la hora de entregarla.

Muchas veces estos dos puntos van relacionados, ya que dependiendo que entorno de desarrollo utilices, estos irán juntos.

Una vez situado dentro de una empresa como he comentado me encantaría desarrollar varias aplicaciones y poco a poco formarme y tener un mejor nivel, sea como programador o haciendo cada vez mejores aplicaciones o ir haciendo mejores diseños, o menús más intuitivos de cara a nuevas generaciones y nuevos tipos de uso.

Pienso que con la experiencia y trabajando en proyectos, puedes enriquecerte, ya sea aprendiendo nuevos lenguajes de programación etc... aparte de tener un mayor dominio en estas situaciones.

También al tener una experiencia dentro de una empresa y estar varios años una de las intenciones es subir de rango, ya que al entrar en una empresa tu nivel de programación es 'Junior' es decir, necesitas aprender cosas específicas que quizás todavía no conoces , y avanzar a 'Semi Senior' o 'Senior'.

También en un futuro me gustaría poder encabezar un proyecto y dividir el trabajo etc... ya que con la experiencia de llevar varios proyectos a lo largo de la estancia en una empresa, son conocimientos que adquieres y los puedes poner en uso en un futuro.

En definitiva poder hacer aplicaciones las cuales sean distintas a otras, hace que puedas ser muy flexible a la hora de encabezar un proyecto o trabajarlo desde dentro, ya sea por los conocimientos aprendidos o por los lenguajes o herramientas que aprendes en estos proyectos.

Bloque 3

La actividad que estoy haciendo en el proyecto es bastante similar a la idea de encabezar un proyecto en una empresa, ya que estamos tratando de dar un servicio a una empresa. Esta empresa quiere una web y una aplicación móvil de tipo ERP, la cual es interesante para encabezar un proyecto.

En una empresa en la cual esté trabajando en un futuro, creo que sería buena idea implementar el proyecto en ella, ya sea únicamente para un servicio a una empresa o para aplicarla así misma.

La Aplicación en desarrollo sería hacer un ERP, resumiendo un ERP es un sistema de planificación de recursos empresariales, al tratarse de una empresa, añadir esta propuesta sería una buena elección ya que este sistema implementa una gestión y control total de una empresa como:



- Un control de los informes financieros de la empresa
- Contabilidad y nóminas
- CRM (Este apartado se dirige a una gestión de clientes)
- Un ERP puede tener más funcionalidades, lo que hace que el proyecto en cuestión puede ser mucho más flexible y más adaptable a la hora de aplicarlo a un proyecto

En resumen la aplicación entraría en la empresa para dar funcionalidades y mantener una buena gestión dentro de ella, por otro lado añadir el proyecto en un posible encargo/servicio, podría dar una nueva manera de implementar un ERP, ya que normalmente estos tipos de sistemas son vía página web.

Uno de los funcionamientos principales es la idea de una aplicación en la que el gerente o jefe de la empresa pueda ver con un login restrictivo, todos los movimientos o propuestas de aplicaciones para encarar nuevos proyectos.

Por otro lado si el proyecto fuese asignado a una empresa que lo encargara, sería como el proyecto que actualmente estamos desarrollando, en este caso una empresa de alquileres de productos hinchables, en este caso se proporciona una página web en la cual se puede encargar los tipos de producto y a la vez por la aplicación puedes ver los movimientos.

-A la hora de empezar con el desarrollo del proyecto, primero se debe de hacer un análisis, para saber que tipo de ERP necesita la empresa en cuestión, esto se debe de hacer antes de organizar los equipos de trabajo.

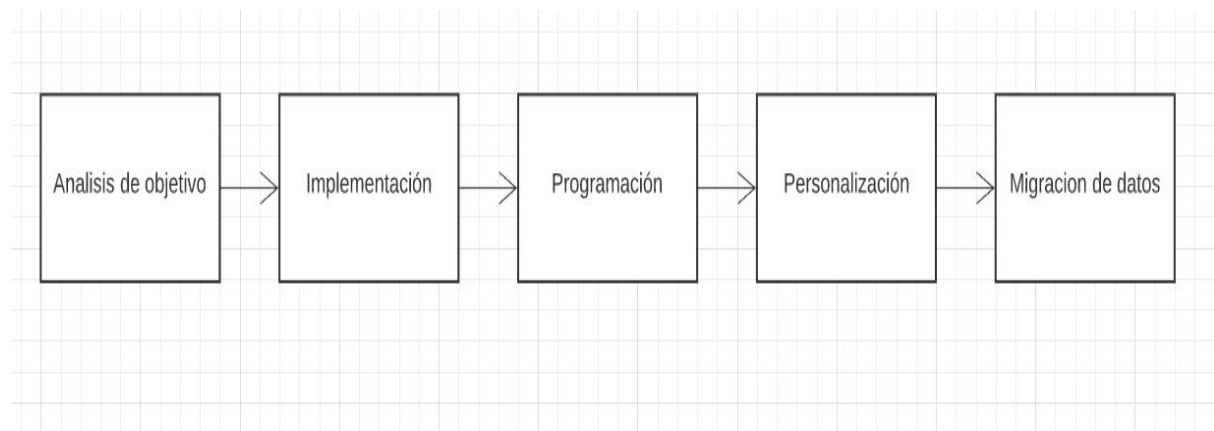
-Una vez este estudio ya se haya hecho se debe de implementar a la idea principal para poder encarar el proyecto a la fase de desarrollo , donde se programará la aplicación para que ofrezca los valores decididos en la fase de análisis.

-En la fase de desarrollo es donde se implementa todo el código programado, y donde se llevará a cabo las pruebas pertinentes para comprobar la funcionalidad del código.

-Esta última fase se complementa con los requisitos de la empresa para hacer el diseño pertinente, muchas veces esta fase y la anterior están unidas ya que dependiendo que sistema utilizas es necesario mezclar ambas fases, además ambos grupos de trabajo se deben de comunicar con exactitud para llegar al punto final.

-Por último la migración de los datos, los cuales en el caso del proyecto para una empresa de ventas , tendremos la información de la página web que se guardará en una base de datos y se mostrará en la aplicación.

Así se cerrará el círculo y la información obtenida en la web se reflejarán en la aplicación para ver la verdadera funcionalidad del ERP.



5 Pràctiques/Blocs Albert Vera Duran

Pràctiques Blocs 1- 2 - 3

Albert Vera Duran

Bloc – 1

Developer Stack, es la empresa on inicié les meves pràctiques requerides per el Cicle de Grau superior, de Desenvolupament d'Aplicacions multimèdia. Situada a la torre Agbar de Barcelona, gaudeix de una localització atractiva e inspiradora. Després de varies entrevistes, finalment he sigut escollit per realitzar las practiques en aquesta empresa. Developer Stack es dedica al desenvolupament de solucions informàtiques.

L'empresa ocupa dues plantes de l'edifici. He trobat que hi ha una organització molt detallada. Pel que conec, he vist que tenen la feina planificada al mil·límetre. Hi ha seccions per l'anàlisi, per el disseny, la implementació i les proves . Però no es que hi hagi un separació entre equips, realment tots treball molt coordinats, ja que realment son un sol equip treballant plegats per una solució.

L'ambient es molt cordial i no hi ha una impressió de treballadors superiors als altres, tots treballant de forma homogènia , de manera que els primers dies no sabia qui eren el jefes i qui eren el empleats de menys categoria, ja que, ja pots comença a parlar amb un que tu creus que es un company que et don un cop de mà, en qualsevol cosa que t'has entrebancat en el spring que estàs treballant i després et diuen que aquell noi que estaves parlant es el director de la empresa. Això es el que em va sorprendre , es que si que hi ha categories diferents , però això no vol dir que no treballem plegats.

El centre de treball es ampli i lluminós, disposem d'un ordinador de sobre taula on podem fer la nostre feina, però ja llibertat per que puguis treballar on estiguis més a gust. Gaudim també d'un ordinador portàtil, per si preferim moure'ns. Ja un companys que igual està treballant assegut a terra al costat de la finestra, com a la cafeteria fent un cafè o bé a la terrassa prenen el sol. Jo encara soc nou i no he gosat a moure'm de la cadira.

La empresa està estructurada amb un Director, en 'Joan' , una responsable de Recursos Humans, la 'Montse' i tres responsables de equip. Després per cada equip, ja un Product owner, un Scrum master i després un equip de desenvolupament format per unes vint persones.

En Joan el Director, sempre està a tot arreu , es amigable i cordial. Si passa pel meu costat sempre em pregunta si necessito qualsevol cosa o si tinc quelcom problema, en més d'una ocasió m'ha ajudat a resoldre alguna cosa que em tenia capficat i no podia

resoldre.

La Montse, es simpàtica i la veig més asseguda al seu despatx, sempre està enfeïnada.

El meu responsable es en Ricard, un noi bastant sensat i molt intuïtiu. Es qui em va presentar a tots el companys i em va fer un tour per tota l'empresa per que anés agafar confiança.

Tinc molts companys, però qui sempre està al meu costat per guiar-me i ensenyar-me com treballar es en Jaume. El primer dia en Ricard em va dir que no em preocupes, que ells m'ensenyarien de quina manera havia de fer la feina i que estava segur que m'han sortiria. Em va dir, que per tots va haver un primer dia, que per això no m'havia de preocupar.

Ara de moment, només estic contractat per fer las pràctiques, durant aquest temps disposaré d'un temps per treballar en el meu crèdit de síntesis i un altre per anar aprenent la manera de treballar en el mon real.

En Ricard el primer dia em va assignar a l'equip d'anàlisis. Em va sorprendre, per que vaig considerà que era la part amb més responsabilitat.

En un principi la meva part en el projecta, era està atent i aprendre, m'agradava fer preguntes del per que de cada cosa. Em quedava meravellat de les solucions que proposava l'equip, he après coses realment sorprenents. Darrerament ja puc anar fer aportacions al projecte que realment son ben acollides, corregides i ben acollides. El que veig m'ha entusiasme, vull aconseguir saber i dominar el que faig.

Escoltant, mirant i prestant atenció vaig aconseguint avançar i aprendre la màgia que comporta la fase de anàlisis d'un projecte.

La feina es fa, a passes, es marcant objectius diaris fàcilment assolibles. Ho més important es fer la feina ben feta, els errors surten molt cars.

La feina m'agrada molt, cada dia estic aprenent quelcom de nou. Ara soc nou i novell i ja es normal que cada dia vagi aprenent quelcom de nou, però considero que en aquesta feina sempre has de anar aprenent.

Ara mateix estic amb contracta de pràctiques, però visquen aquesta experiència ja tinc molt clar quin es el meu objectiu: Crea solucions a problemes informàtics.

Puc aporta entusiasme, fomalitat, dedicació i treball en equip.

Bloc – 2

Un cop ja realitzades les pràctiques, un cop ja acabat el cicle de Grau Superior, puc dir que he recollit molts coneixements, he après moltes coses sobre el desenvolupament de aplicacions multimèdia.

De tot això après vull remarcar ho que més m'ha agradat.

Ho que més m'agrada es tot allò que sigui codi, ja sigui, Java, Flutter, Android, Bash, Python 3. En els darrers dies del curs em van introduir a ho que es els Diagrames de classes, Diagrames d'us, Diagrames de seqüència i diagramas d'activitat, això també ho vaig veure amb interès.

En el meu lloc de feina, vull entrar-hi amb empenta, energia, saviesa i ocurrència. M'agrada la formalitat, cordialitat i el treball en equip. Vull aportar nous punts de vista i solucions eficaces a problemes complexos o senzills.

Vull un equip, en que el moviment i el dinamisme marquin el seu dia a dia, juntament amb la superació de esculls i el esforç conjunt faci tirar endavant un projecte.



En un principi vull treballar i anar aprenent, potser sigui una paraula que repeteixo molt, però es que es ho únic que busco, vull saber per poder crea solucions que em facin creixa com a persona.

Llavors el primer objectiu es entra en una empresa dedicada al desenvolupament de aplicacions informàtiques. Un cop estigui treballant, m'agradaria forma part d'un equip ben avingut per desenvolupar els meus coneixements i poder avançar professionalment. El primer lloc que ocupi no em preocupa gaire, ja que considero que en qualsevol posició del equip hi han coses a aprendre, per que ho vull saber tot.

De fet m'agrada tot. M'agrada planificar un projecte des de zero i de la mateixa manera, també m'agrada desenredar aquell mètode que no acaba de rutllar. M'agrada busca solució allò que no sé i quan ho aconsegueixo, el plaer es gratificant.

Laboralment, si que es cert que hi haurà una projecció de millora. Si que sé que no em quedaré ocupant el mateix lloc tota la vida, potser em quedi a la mateixa empresa, però ho que opino es que si el meu objectiu es aprendre, millorar i crea solucions, llavors es inevitable avançar i creix laboralment. Que arribi a tenir un càrrec ?. Potser si, però no es el objectiu, l'objectiu es ser part d'un gran equip. D'un equip amb reconeixement per la seva tasca.

La meva ambició mes que ocupar un carreg o una responsabilitat determinada, es sé creatiu, fer coses, crear allò que no existeix, treballar en trobar solucions a algorismes embolicats i brillants. Aconseguir metes encara desconegudes per mi, el meu objectiu es aconseguir allò que encara no em puc ni imaginar. Però crec, que tota persona ho que busque es reconeixement i sentir-se bé en el món que l'envolta.

Llavors puc resumir la meva ambició en progressar , aprendre i sentir-me a gust.

Paral·lelament i juntament amb tot això que vinc a explicar, també hi una part essencial amb la meva projecció professional. Ja des de el primer dia, anar-me formant de manera continua per poder està a la alçada que pretenc està. Vull començar per conèixer la programació en C++, Unity i Python 3. Son llenguatge que els veig amb molt d'atractiu, per que son en primera línia. Son llenguatges molt utilitzats i per tant considero que he de aprendre la seva dinàmica i sintaxis.

De la mateixa manera de de reconèixer que gràficament no tinc prou coneixements i fer una formació que encamini en el món gràfic m'agradaria. Per que dedicar-me al desenvolupament de videojocs, es una branca força interessant. I ja no només videojocs sino que també en la evolució que porta la industria digital, es pot dir que gràfics d'alt nivell fan falta no només per videojocs. Estic parlant del disseny 3D, de la realitat virtual.

He parlat de moltes coses, però no he parlat de que si soc aquí es per una forta motivació que en ve de molts anys enrere. Es una motivació molt intensa que m'ha portat fins aquí on soc ara i sé que m'han empenyera molt endavant.

Ara sé que estic fent allò que vaig somiar quan només era un marre't.

Bloc-3

Un cop comenci a treballar, voldria començar amb el desenvolupament de aplicacions amb Flutter, em sembla un llenguatge molt interessant per ho versàtil que es, a l'hora que es compatible per sistemes Android, ios o web. Començar a treballar amb Flutter seria realment ben engrescador, es un llenguatge que m'agradaria aprofundir i arribar a ser un gran expert desenvolupador de Flutter.

Tenir el meu espai de treball, ampli , amb claró de dia. Uns grans finestrals que donin espai a la sala. Companys entusiasmats amb la seva feina.

Llavors en aquest primer dia, m'imagino parlar amb el meu cap. Em presentarà els meus companys i m'indicarà qui serà el company que em farà de guia els primers dies. Formant part d'un equip ben compenetrat i hegemònic vull integrar-me a l'empresa i d'aquesta manera adquirir agilitat en el desenvolupament de la meva tasca.

La forma de treballar m'ha l'imagino seguint la metodologia Scrum.

En poc temps espero liderà el grup , donar idees innovadores i ser prou autosuficient per ser jo qui a partir d'aquests punt serveixi de guia per l'equip.

I després d'un any o dos, treballant en el codi font del programa, vull passar a una etapa diferent i ja començar a iniciar-me a la planificació del projecte des de una perspectiva més amplia. Fer la tasca de parlar amb el client i rebre les seves necessitats, per poder donar-li la proposta de la solució que necessita i d'aquesta manera començar a ser jo, qui inicia el projecte i li comença a donar vida a la futura aplicació.

Tot això, sempre vinculat a la unió d'un bon equip. Un equip d'imaginatives solucions.

El meu projecte de síntesis s'ubica en la gestió d'una empresa. La idea inicial es fer una aplicació per a dispositiu mòbil, encarada a una petita empresa que només consta de quatre treballadors que alhora son el socis i amos de l'empresa. Aquest treball m'ha sigut encomanat per un grup de la classe del Cicle de Grau Superior de Administració

d'empresa. M'han fet arribar els seus requisits i condicions que necessitant.

Els seus requeriments son una aplicació per a dispositiu mòbil on el treballador la pugui utilitzar des de el dispositiu que el treballador utilitzar a la feina. L'activitat del client es el lloguer de inflables per a festes de aniversari o esdeveniments on la canalla gaudeixi d'un moment d'esbarjo.

Llavors el client

requereix:

- Control de les entregues del material.
- Control de les recollides del material
- Entrades i sortides de magatzem en cada entrega o sortida.
- Control del estat del producte: avariats o no avariats.
- Llista de comandes.
- Llista de clients.
- Llista de productes en stock
- Balanç de les vendes per mesos. Acompanyat en gràfiques.
- Llista de proveïdors de nostres productes
- Poder fer comandes als nostres proveïdors
- Llista de productes en stock
- Comandes a clients pendents per arribar
- Contacte amb el proveïdor (enviar correu electrònic)
- Factures de clients (pro-forma o factura)
- Factures de proveïdors (albarà d'entrega o factura)

Una vegada rebuts els requisits, he parlat amb el client per conèixer quines son les seves

necessitats reals per el funcionament de la seva empresa i d'aquesta manera veure quines son las necessitats per a la seva App. Hem puntualitzar detalls de les funcionalitats necessàries , de quina manera es farà servir la App i qui la farà servir. Saber que era més important per el client, si una App de resposta ràpida o be, una App que sigui robusta, fiable en les dades, encara que no acabi sent tant àgil.

El meu cap en Ricard, a estat molt interessat en el projecte, m'ha dit volia veure com el desenvolupava i com anava avançant. Em va demanar que li fes una exposició de com volia encara tot el projecte, en quin llenguatge volia desenvolupar-lo i quines eines faria servir. Després de fer-li la presentació i quins eren el meus objectius pas a pas, va dir que o veia molt bé. Que ho tires endavant i que de tenir qualsevol problema difícil de resoldre que no dubtes en demanar-li ajuda.

L'entorn de desenvolupament que utilitzaré serà IntelliJ Idea, i per l'emmagatzemament de les dades farà servir FireBase.

La aplicació que estic desenvolupant rep les comandes de la venda on-line que te l'empresa. Es a partir d'aquestes comandes que la meva app gestiona totes les dades.

El funcionament de l'app es de la següent manera: Amb les dades de les comandes que rep, emmagatzemo a la base de dades de Firebase la col·lecció de clients, comandes, comandes pendents de servir, comandes pendents de ser recollides, comandes fetes als proveïdors, productes en stock, proveïdors.

Tot això només partint de la lectura de les comandes fetes a la Web de la tenda on-line.

Per a l'empresa on acabo de començar a treballar, el meu crèdit de síntesis en sí, no els aporta res. Ja que ells ja fan coses més professionals, però si que els aporta veure com hi treballa jo en el projecte, volen veure com em moc i com arribo a solucions per els meus problemes.