

Entrega	Objetivo		Fecha
1	Disponer de una Aplicación móvil que permita dar de alta usuarios para conectarse.		6 semanas
	Iteración	Objetivo/Tarea.	3 semanas para la primera iteración. 3 semanas para la segunda iteración.
	1	Desarrollar una aplicación que permita registrar deportistas y monitores. Debe permitir el acceso al conjunto de servicios. Incluir esto en: <ul style="list-style-type: none">- Diagrama HTA.- Diagrama conceptual.- Diagrama de Wireflow.- Prototipo Justinmind.	
	2	Gestores de centros deportivos. Debe permitir crear un tipo especial de usuario que es el gestor del centro el cual indicará la ubicación y podrá añadir pistas para distintos tipos de deportes, con fotos y un horario. <ul style="list-style-type: none">- Ampliar todos los diagramas anteriores.	
	ObjHCI	Obtener un prototipo funcional de baja fidelidad y realizar una evaluación sin usuarios (evaluación heurística) <ul style="list-style-type: none">● Realizar análisis de información y diseño conceptual	
2	Gestión de las pistas. Dar de alta las pistas por parte de usuarios que dispongan de un centro deportivo o similar.		6 semanas
	Iteración	Objetivo/Tarea.	

Plan de entregas.

Proyecto: MatchUp

	<div><div>1</div><div>Crear y rellenar una base de datos con las posibles pistas (públicas) en las que se pueda quedar para realizar deportes. Adicionalmente se podrá crear un evento sin necesidad de asignar una pista, sólo añadiendo la localización para deportes tipo running. Incluir esto en:<ul style="list-style-type: none">- Diagrama HTA.- Diagrama conceptual.- Diagrama de Wireflow.- Prototipo Justinmind.</div></div>		<div>3 semanas para la primera iteración.</div> <div>3 semanas para la segunda iteración.</div>
	<div><div>2</div><div>Implementaremos una herramienta para que los usuarios registrados como gestores de centros deportivos puedan añadir sus pistas para que se puedan reservar.<ul style="list-style-type: none">- Ampliar todos los diagramas anteriores.</div></div>		
	<div>ObjHCI</div>	<div>Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos)<ul style="list-style-type: none">● Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado</div>	
Entrega	Objetivo		Fecha
3	Gestión de actividades deportivas. Poder crear partidos, eventos y torneos.		6 semanas
	<div>Iteración</div>	<div>Objetivo/Tarea.</div>	<div>3 semanas para la primera iteración.</div>
	<div>1</div>	<div>Crear partidos por parte de cualquier usuario o clases para el caso de los monitores con una ubicación y horario asociados. Incluir esto en:<ul style="list-style-type: none">- Diagrama HTA.- Diagrama conceptual.</div>	

Plan de entregas.

Proyecto: MatchUp

		<ul style="list-style-type: none"> - Diagrama de Wireflow. - Prototipo Justinmind. 	3 semanas para la segunda iteración.
	2	Creación de torneos como una colección de partidos. <ul style="list-style-type: none"> - Ampliar todos los diagramas anteriores. 	
	ObjHCI	Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos) <ul style="list-style-type: none"> • Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado 	
4	Gestión del sistema de valoración: nivel, <i>fair play</i> , <i>feeling</i> , puntualidad y estado de la pista.		6 semanas
	Iteración	Objetivo/Tarea.	3 semanas para la primera iteración.
	1	Valoración del jugador. Incluir esto en: <ul style="list-style-type: none"> - Diagrama HTA. - Diagrama conceptual. - Diagrama de Wireflow. - Prototipo Justinmind. 	
	2	Valoración de la pista. <ul style="list-style-type: none"> - Ampliar todos los diagramas anteriores. 	3 semanas para la segunda iteración.
	ObjHCI	Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos) <ul style="list-style-type: none"> • Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado 	

Plan de entregas.

Proyecto: MatchUp