

Plan de entregas: BGB

*Ángel Piñar Rivas * Fernando Izquierdo Romera * José Antonio Córdoba Gómez*

- Establecemos cinco entregas, de las cuales se llevarán a cabo las dos primeras que son las que están enfocadas al diseño y prueba de la interfaz.

Entrega	Objetivo		Fecha
1	Diseño conceptual de la aplicación web, dejando claro su funcionamiento, navegabilidad y tareas disponibles. Enfocado a los usuarios, clientes y al backoffice		3 semanas
	Iteración	Objetivo/Tarea.	
	1	Diagrama HTU	
	2	Arquitectura de la información en la web	
	3	Mock-Up Interfaz Web (bocetos a papel)	
	4	Diseño interactivo con JustInMind	
	ObjHCI	Obtener un prototipo funcional de fidelidad media-baja que se pueda probar.	

1

Plan de entregas.

Proyecto: BGB

2	Diseño conceptual de la aplicación móvil, dejando claro su funcionamiento, navegabilidad y tareas disponibles. Enfocado a los usuarios y clientes.	3 semanas												
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo/Tarea.</td></tr><tr><td>1</td><td>Diagrama HTU</td></tr><tr><td>2</td><td>Arquitectura de la información en la app</td></tr><tr><td>3</td><td>Mock-Up de la Interfaz Web (bocetos a papel)</td></tr><tr><td>4</td><td>Diseño interactivo con JustInMind</td></tr></table> <table><tr><td>ObjHCI</td><td>Obtener un prototipo funcional de fidelidad media-baja que se pueda probar. Junto con el prototipo anterior, contamos con toda la funcionalidad lista para probar en usuarios. A diferencia del sistema web, en éste no se incluye un apartado <i>backoffice</i> para control y gestión de contenido</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Diagrama HTU	2	Arquitectura de la información en la app	3	Mock-Up de la Interfaz Web (bocetos a papel)	4	Diseño interactivo con JustInMind	ObjHCI	Obtener un prototipo funcional de fidelidad media-baja que se pueda probar. Junto con el prototipo anterior, contamos con toda la funcionalidad lista para probar en usuarios. A diferencia del sistema web, en éste no se incluye un apartado <i>backoffice</i> para control y gestión de contenido	
Iteración	Objetivo/Tarea.													
1	Diagrama HTU													
2	Arquitectura de la información en la app													
3	Mock-Up de la Interfaz Web (bocetos a papel)													
4	Diseño interactivo con JustInMind													
ObjHCI	Obtener un prototipo funcional de fidelidad media-baja que se pueda probar. Junto con el prototipo anterior, contamos con toda la funcionalidad lista para probar en usuarios. A diferencia del sistema web, en éste no se incluye un apartado <i>backoffice</i> para control y gestión de contenido													
Entrega	Objetivo	Fecha												

2

Plan de entregas.

Proyecto: BGB

3	Desarrollo e implementación de la web especificada en el diseño	5 semanas												
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea.</th></tr><tr><td>1</td><td>Definir la arquitectura del sistema</td></tr><tr><td>2</td><td>Realizar diagrama UML de las clases</td></tr><tr><td>3</td><td>Implementar el sistema web</td></tr><tr><td>4</td><td>Ejecutar pruebas</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>Obtener un sistema web funcional y a disposición de todo el mundo mediante el cual los usuarios puedan realizar todas las acciones establecidas y los administradores puedan moderar el contenido del mismo.</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Definir la arquitectura del sistema	2	Realizar diagrama UML de las clases	3	Implementar el sistema web	4	Ejecutar pruebas	ObjHCI	Obtener un sistema web funcional y a disposición de todo el mundo mediante el cual los usuarios puedan realizar todas las acciones establecidas y los administradores puedan moderar el contenido del mismo.	
Iteración	Objetivo/Tarea.													
1	Definir la arquitectura del sistema													
2	Realizar diagrama UML de las clases													
3	Implementar el sistema web													
4	Ejecutar pruebas													
ObjHCI	Obtener un sistema web funcional y a disposición de todo el mundo mediante el cual los usuarios puedan realizar todas las acciones establecidas y los administradores puedan moderar el contenido del mismo.													

4	Desarrollo e implementación de la aplicación móvil especificada en el diseño		5 semanas										
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo/Tarea.</td></tr><tr><td>1</td><td>Definir la arquitectura de la aplicación</td></tr><tr><td>2</td><td>Realizar diagrama UML de las clases</td></tr><tr><td>3</td><td>Implementar la aplicación en IOS y Android</td></tr><tr><td>4</td><td>Ejecutar pruebas</td></tr></table>		Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Definir la arquitectura de la aplicación	2	Realizar diagrama UML de las clases	3	Implementar la aplicación en IOS y Android	4	Ejecutar pruebas	
Iteración	Objetivo/Tarea.												
1	Definir la arquitectura de la aplicación												
2	Realizar diagrama UML de las clases												
3	Implementar la aplicación en IOS y Android												
4	Ejecutar pruebas												
	<table><tr><td>ObjHCI</td><td>Obtener una aplicación móvil funcional y consistente que reúna todos los requisitos establecidos y cumpla sus funcionalidades</td></tr></table>	ObjHCI	Obtener una aplicación móvil funcional y consistente que reúna todos los requisitos establecidos y cumpla sus funcionalidades										
ObjHCI	Obtener una aplicación móvil funcional y consistente que reúna todos los requisitos establecidos y cumpla sus funcionalidades												
5	Testeo de los productos desarrollados		2 semanas										
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo/Tarea.</td></tr><tr><td>1</td><td>Hacer una evaluación heurística con expertos</td></tr><tr><td>2</td><td>Hacer una evaluación con usuarios reales, de diferentes edades y perfiles.</td></tr><tr><td>3</td><td>Hacer test de carga y tiempos de respuesta.</td></tr></table>		Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Hacer una evaluación heurística con expertos	2	Hacer una evaluación con usuarios reales, de diferentes edades y perfiles.	3	Hacer test de carga y tiempos de respuesta.			
Iteración	Objetivo/Tarea.												
1	Hacer una evaluación heurística con expertos												
2	Hacer una evaluación con usuarios reales, de diferentes edades y perfiles.												
3	Hacer test de carga y tiempos de respuesta.												

	ObjHCl	Comprobar que los usuarios saben utilizar nuestros productos y que el rendimiento de éstos es aceptable	
--	---------------	---	--