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. | |  |
| 2 | Diseño conceptual de la aplicación móvil, dejando claro su funcionamiento, navegabilidad y tareas disponibles. Enfocado a los usuarios y clientes. | 3 semanas |
|  | |  |  | | --- | --- | | **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 *backoffice* para control y gestión de contenido | |  |
| Entrega | **Objetivo** | **Fecha** |
| 3 | Desarrollo e implementación de la web especificada en el diseño | 5 semanas |
|  | |  |  | | --- | --- | | **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 |
|  | |  |  | | --- | --- | | **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 |  |  |  | | --- | --- | | **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 |
|  | |  |  | | --- | --- | | **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. |  |  |  | | --- | --- | | **ObjHCI** | Comprobar que los usuarios saben utilizar nuestros productos y que el rendimiento de éstos es aceptable | |  |