

# PLAN DE ENTREGAS

Álvaro Fernández García, Natalia María Mártir Moreno , Lidia Sánchez Mérida

Entrega	Objetivo	Fecha de la entrega				
1	Permitir al usuario la creación de listas propias, la configuración de alarmas e incluir la confirmación individual de cada objeto a la hora especificada. Realizar todo el diseño conceptual de ambas aplicaciones.	11/12/2019				
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr><tr><td>1</td><td><ul style="list-style-type: none"><li>Tener una aplicación móvil y de escritorio en la que poder crear listas y configurar la hora de salida. También la app móvil debe mostrar la confirmación de cada objeto.</li><li>Realizar el análisis de la AI para ambas aplicaciones.</li><li>Diagramas de tareas HTA.</li><li>Diagrama de conceptos.</li><li>Mapa de flujo.</li><li>Bocetos de baja fidelidad.</li></ul></td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	<ul style="list-style-type: none"><li>Tener una aplicación móvil y de escritorio en la que poder crear listas y configurar la hora de salida. También la app móvil debe mostrar la confirmación de cada objeto.</li><li>Realizar el análisis de la AI para ambas aplicaciones.</li><li>Diagramas de tareas HTA.</li><li>Diagrama de conceptos.</li><li>Mapa de flujo.</li><li>Bocetos de baja fidelidad.</li></ul>	
Iteración	Objetivo					
1	<ul style="list-style-type: none"><li>Tener una aplicación móvil y de escritorio en la que poder crear listas y configurar la hora de salida. También la app móvil debe mostrar la confirmación de cada objeto.</li><li>Realizar el análisis de la AI para ambas aplicaciones.</li><li>Diagramas de tareas HTA.</li><li>Diagrama de conceptos.</li><li>Mapa de flujo.</li><li>Bocetos de baja fidelidad.</li></ul>					
2	Permitir la creación de plantillas, creación de listas a partir de las mismas, configurar el mapa de los objetos e incluir el sistema de puntuación (gamificación). Se realizarán bocetos y prototipos a más alto nivel.	08/01/2020				
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr><tr><td>1</td><td><ul style="list-style-type: none"><li>Tanto en la aplicación móvil como en la de escritorio se podrán utilizar listas predefinidas, configurar la ubicación de cada objeto y beneficiarse del sistema de gamificación.</li><li>Bocetos digitales de todas las pantallas de ambas aplicaciones.</li><li>Refinar los diagramas de la iteración anterior.</li><li>Prototipos de alta fidelidad en Justinmind.</li></ul></td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	<ul style="list-style-type: none"><li>Tanto en la aplicación móvil como en la de escritorio se podrán utilizar listas predefinidas, configurar la ubicación de cada objeto y beneficiarse del sistema de gamificación.</li><li>Bocetos digitales de todas las pantallas de ambas aplicaciones.</li><li>Refinar los diagramas de la iteración anterior.</li><li>Prototipos de alta fidelidad en Justinmind.</li></ul>	
Iteración	Objetivo					
1	<ul style="list-style-type: none"><li>Tanto en la aplicación móvil como en la de escritorio se podrán utilizar listas predefinidas, configurar la ubicación de cada objeto y beneficiarse del sistema de gamificación.</li><li>Bocetos digitales de todas las pantallas de ambas aplicaciones.</li><li>Refinar los diagramas de la iteración anterior.</li><li>Prototipos de alta fidelidad en Justinmind.</li></ul>					