



UNIVERSIDAD DE GRANADA

DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE
SISTEMAS SOFTWARE INTERACTIVOS

MÁSTER EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

ALEJANDRÍA

Plan de Entregas

Grupo: 1.3

Carlota de la Vega Soriano
Lorena Castellano Fernández
Pablo García Alvarado



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y
TELECOMUNICACIONES

Granada, noviembre de 2025

Índice

1. Plan de Entregas	3
2. Plan para la Asignatura	6

1. Plan de Entregas

Entrega	Objetivo	Fecha														
1	Disponer de una aplicación móvil con sistema de autenticación que permita dar de alta a usuarios, iniciar y cerrar sesión además de borrar su cuenta y sus datos.	1 semana														
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Permitir a un usuario crear una cuenta</td></tr><tr><td>2</td><td>Permitir a un usuario iniciar sesión</td></tr><tr><td>3</td><td>Permitir a un usuario cerrar sesión</td></tr><tr><td>4</td><td>Permitir a un usuario eliminar su cuenta</td></tr><tr><td>5</td><td>Frontend de las páginas de inicio de sesión y de crear cuenta</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Permitir a un usuario crear una cuenta	2	Permitir a un usuario iniciar sesión	3	Permitir a un usuario cerrar sesión	4	Permitir a un usuario eliminar su cuenta	5	Frontend de las páginas de inicio de sesión y de crear cuenta	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	
Iteración	Objetivo/Tarea															
1	Permitir a un usuario crear una cuenta															
2	Permitir a un usuario iniciar sesión															
3	Permitir a un usuario cerrar sesión															
4	Permitir a un usuario eliminar su cuenta															
5	Frontend de las páginas de inicio de sesión y de crear cuenta															
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	Disponer de una aplicación móvil que permita a escritores noveles subir manuscritos	2 semanas														
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Permitir al usuario subir un libro</td></tr><tr><td>2</td><td>Permitir al usuario borrarlo</td></tr><tr><td>3</td><td>Permitir a cualquier usuario leer esos libros, reseñarlos y añadirlos a sus bibliotecas personales</td></tr><tr><td>4</td><td>Realizar frontend</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Permitir al usuario subir un libro	2	Permitir al usuario borrarlo	3	Permitir a cualquier usuario leer esos libros, reseñarlos y añadirlos a sus bibliotecas personales	4	Realizar frontend	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			
Iteración	Objetivo/Tarea															
1	Permitir al usuario subir un libro															
2	Permitir al usuario borrarlo															
3	Permitir a cualquier usuario leer esos libros, reseñarlos y añadirlos a sus bibliotecas personales															
4	Realizar frontend															
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															

Entrega	Objetivo	Fecha														
3	Ampliar la aplicación para permitir al usuario acceder a su perfil, ver sus bibliotecas creadas, sus reseñas y gestionarlas.	2 semanas														
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Crear una página que muestre los datos del usuario y su foto de perfil</td></tr><tr><td>2</td><td>Permitir a un usuario editar sus datos, borrar su cuenta y cerrar sesión</td></tr><tr><td>3</td><td>Permitir a un usuario crear estanterías y añadir libros a ellas</td></tr><tr><td>4</td><td>Permtir a un usuario gestionar sus estanterías y sus reseñas</td></tr><tr><td>5</td><td>Realizar frontend</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Crear una página que muestre los datos del usuario y su foto de perfil	2	Permitir a un usuario editar sus datos, borrar su cuenta y cerrar sesión	3	Permitir a un usuario crear estanterías y añadir libros a ellas	4	Permtir a un usuario gestionar sus estanterías y sus reseñas	5	Realizar frontend	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	
Iteración	Objetivo/Tarea															
1	Crear una página que muestre los datos del usuario y su foto de perfil															
2	Permitir a un usuario editar sus datos, borrar su cuenta y cerrar sesión															
3	Permitir a un usuario crear estanterías y añadir libros a ellas															
4	Permtir a un usuario gestionar sus estanterías y sus reseñas															
5	Realizar frontend															
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	Ampliar el sistema para mostrar las librerías locales cercanas al usuario.	2 semanas														
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Añadir una página que muestre las librerías locales cercanas no pertenecientes a grandes cadenas</td></tr><tr><td>2</td><td>Permitir al usuario ver los datos de la librería y acceder a su página web, dirección y obtener sus datos de contacto</td></tr><tr><td>3</td><td>Permitir a los escritores indicar en qué tipo de librerías se pueden encontrar sus obras y mostrar enlaces a estas cuando se acceda a la ficha del libro</td></tr><tr><td>4</td><td>Realizar frontend</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Añadir una página que muestre las librerías locales cercanas no pertenecientes a grandes cadenas	2	Permitir al usuario ver los datos de la librería y acceder a su página web, dirección y obtener sus datos de contacto	3	Permitir a los escritores indicar en qué tipo de librerías se pueden encontrar sus obras y mostrar enlaces a estas cuando se acceda a la ficha del libro	4	Realizar frontend	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			
Iteración	Objetivo/Tarea															
1	Añadir una página que muestre las librerías locales cercanas no pertenecientes a grandes cadenas															
2	Permitir al usuario ver los datos de la librería y acceder a su página web, dirección y obtener sus datos de contacto															
3	Permitir a los escritores indicar en qué tipo de librerías se pueden encontrar sus obras y mostrar enlaces a estas cuando se acceda a la ficha del libro															
4	Realizar frontend															
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															

Entrega	Objetivo	Fecha														
5	Ampliar el sistema para tener una página de búsqueda de libros en base a popularidad y calidad, en base al estado de ánimo y mostrar los libros de amigos	3 semanas														
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Permitir al usuario buscar a otros usuarios a través del buscador y mandar solicitudes de amistad y que sean amigos</td></tr><tr><td>2</td><td>Mostrar recomendaciones en base a popularidad</td></tr><tr><td>3</td><td>Mostrar recomendaciones en base a estado de ánimo y libros previamente guardados</td></tr><tr><td>4</td><td>Añadir a la base de datos la mayor cantidad posible de libros existentes, pero estos solo se podrán reseñar y añadir a las estanterías, no leer desde la aplicación por motivos de copyright</td></tr><tr><td>5</td><td>Realizar frontend</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Permitir al usuario buscar a otros usuarios a través del buscador y mandar solicitudes de amistad y que sean amigos	2	Mostrar recomendaciones en base a popularidad	3	Mostrar recomendaciones en base a estado de ánimo y libros previamente guardados	4	Añadir a la base de datos la mayor cantidad posible de libros existentes, pero estos solo se podrán reseñar y añadir a las estanterías, no leer desde la aplicación por motivos de copyright	5	Realizar frontend	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	
Iteración	Objetivo/Tarea															
1	Permitir al usuario buscar a otros usuarios a través del buscador y mandar solicitudes de amistad y que sean amigos															
2	Mostrar recomendaciones en base a popularidad															
3	Mostrar recomendaciones en base a estado de ánimo y libros previamente guardados															
4	Añadir a la base de datos la mayor cantidad posible de libros existentes, pero estos solo se podrán reseñar y añadir a las estanterías, no leer desde la aplicación por motivos de copyright															
5	Realizar frontend															
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															
6	Ampliar el sistema para poner un menú principal donde se vean las interacciones entre usuarios y movimientos de amigos	2 semanas														
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Mostrar quienes se han hecho amigos de tus amigos y los libros que se han leído</td></tr><tr><td>2</td><td>Permitir mostrar tus nuevos amigos y libros que has reseñado, leído o añadido a alguna estantería</td></tr><tr><td>3</td><td>Permitirte buscar libros a través de la barra de búsqueda superior</td></tr><tr><td>4</td><td>Realizar frontend</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Mostrar quienes se han hecho amigos de tus amigos y los libros que se han leído	2	Permitir mostrar tus nuevos amigos y libros que has reseñado, leído o añadido a alguna estantería	3	Permitirte buscar libros a través de la barra de búsqueda superior	4	Realizar frontend	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			
Iteración	Objetivo/Tarea															
1	Mostrar quienes se han hecho amigos de tus amigos y los libros que se han leído															
2	Permitir mostrar tus nuevos amigos y libros que has reseñado, leído o añadido a alguna estantería															
3	Permitirte buscar libros a través de la barra de búsqueda superior															
4	Realizar frontend															
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															

Entrega	Objetivo	Fecha										
7	Terminar de pulir detalles	2 semanas										
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea</th></tr><tr><td>1</td><td>Perfilar todo el frontend</td></tr><tr><td>2</td><td>Arreglar bugs</td></tr><tr><td>3</td><td>Testear con usuarios finales</td></tr><tr><td>ObjHCI</td><td>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</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea	1	Perfilar todo el frontend	2	Arreglar bugs	3	Testear con usuarios finales	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	
	Iteración	Objetivo/Tarea										
	1	Perfilar todo el frontend										
	2	Arreglar bugs										
	3	Testear con usuarios finales										
	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										

2. Plan para la Asignatura

El plan de entregas contempla un total de siete entregas; sin embargo, se ha decidido centrar el desarrollo en las cinco primeras, dado que las dos últimas no se consideran imprescindibles para asentar las bases mínimas de la aplicación. Además, estas cinco entregas se agruparán en dos hitos: una entrega parcial, que incluirá las tres primeras tareas, y una entrega final, que abarcará las dos restantes.