




DATOS GENERALES

Lugar	Cubículo del docente	Fecha	09/03/23
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	8:47
Tipo	Reunión	Hora fin	10:00

LISTA DE ASISTENTES Y ROLES DE LA JUNTA			
Nombre	Rol	Abreviación	Firma
ISC. Efraín Arredondo Morales	Director	EAM	
Ana Paulina López Cazares	Alumno / Asistente	APLC	
Miguel Ángel González Gallegos	Alumno / Time Keeper	MAGG	

ORDEN DEL DÍA

Hora de inicio	Tiempo Planeado	Tiempo Real	Tema	Dirige
13:30	60 min	48 min	Revisar las correcciones en el mapa 3D	APLC, MAGG, EAM



ORDEN DEL DÍA

Hora de inicio	Tiempo Planeado	Tiempo Real	Tema	Dirige

ACCIONES

Acciones	Responsable	Fecha posible	Estado	
			Listo	Fecha
Terminar la conexión con Firebase	APLC, MAGG	23/03/23	✓	20/04/23
Corregir las texturas, quitarle el color	MAGG	23/03/23	✓	30/03/23
Arreglar el movimiento de cámara en la simulación	APLC	23/03/23	✓	30/03/23
Cambiar el color de los puntos	APLC	23/03/23	✓	30/03/23
Tomar foto a las texturas de la escuela para implementarlas en el modelo	MAGG	23/03/23	✓	30/03/23

ACUERDOS

Acuerdo	Involucrados
Revisar avances en el apartado 3D	MAGG, APLC, EAM
Revisar avances en el apartado 2D	MAGG, APLC, EAM
Revisar la conexión con Firebase	MAGG, APLC, EAM



RESUMEN

Se explicaron los atrasos y avances que se habían estado realizando desde la última junta. Se comentó que otro de los atrasos es con la base de datos ya que no se ha logrado realizar la conexión de Unity con Firebase.

Se comentó del reacomodo del modelo para que estuviera más pegado a las coordenadas en GPS, dado que el modelo fue realizado en base a los planos de la institución, pero al usarlo con coordenadas con longitud y latitud se percató que los modelos estaban en posiciones diferentes a la realidad.

Los modelos en Unity se veían rojos o verdes, a lo que se comentó que se tenía este problema, que la textura tomaba un color solido en lugar de la textura en sí. Para arreglar esto se nos comentó el comando para duplicar la textura y realizar la corrección, arreglando así el color de cómo se visualizaba en Unity.

Mostramos el avance de la aplicación, entre los comentarios fue modificar el color de los puntos en el mapa 2D, dado que se perdían con el fondo del mapa; y arreglar el movimiento de la cámara en la simulación ya que tomaba el movimiento como medio círculo y no permitía visualizar bien el recorrido.

El director nos apoyó en investigar el problema que se tenía con el Firebase, se estuvieron mostrando los videos que se tomaron de referencia y las páginas. Nos brindó una página para ir siguiendo los pasos de importación para ver si nos habíamos pasado algún paso. Acordamos las correcciones que se estarían revisando en la siguiente junta.

- Asuntos generales