

### Cronograma de reuniones

Fecha	Objetivo	Descripción	Participantes	Medio
09/10	Discutir las funciones que incluiremos en nuestro prototipo	En equipo, discutimos cuales son las funciones que necesita nuestro primer prototipo de aplicación y cómo modificará nuestros requerimientos funcionales y no funcionales.	Todos	Presencial
13/10	Establecer nuestro entorno de diseño e investigar su funcionamiento	Decidimos en el software que usaremos para el prototipo (Figma) y empezamos a familiarizarnos con la plataforma.	Todos	Teams
16/10	Desarrollar la interfaz de usuario usando Figma	Una vez acostumbrados a Figma, empezamos a trabajar en un archivo colaborativo usando como referencia un wireframe que encontramos en internet.	Elías, Jareth y Martín	Teams
16/10	Diseño del prototipo de lector de lenguaje de señas	Teniendo como referencia otros proyectos de lectura de lenguaje de señas, diseñamos un prototipo de cómo se vería la lectura y traducción dentro de la aplicación.	Alejandro y Aurora	WhatsApp
21/10	Diseño de aprendizaje	Investigamos y tomamos como referencia aplicaciones similares de enseñanza como Duolingo o Khan Academy para tener las modificaciones necesarias del prototipo más adelante.	Todos	Teams
23/10	Realizar mejoras al prototipo	Realizamos las mejoras planteadas con anterioridad a nuestro prototipo y pusimos a prueba algunas funciones como la página de log in y la interfaz principal de la app.	Todos	Presencial

26/10	Continuar las mejoras de la sesión anterior	Continuamos modificando nuestro prototipo.	Todos	Teams
31/10	Elaboración del video	Elaboramos el guion que se usará para el video y se grabaron las escenas necesarias.	Jareth y Martín	WhatsApp
03/10	Revisión y ajuste del proyecto	Revisamos nuestra información y empezamos a realizar los pull requests para nuestro repo.	Todos	Teams
05/11	Últimos detalles	Terminamos la edición del video y entregamos el repo con información corregida.	Todos	WhatsApp