

Tecnológico Nacional de México

Instituto Tecnológico de La Laguna



Materia

Gestión de Proyectos de Software

Presenta:

20130845	Oswaldo Alfonso Hernandez Campos
20130827	Ivan Osmar Vasquez Flores Marcos Eduardo Solis
20130844	Cisneros

Torreón, Coahuila 15/09/23

Control de documento

Nombre del proyecto	LensFrame by Swiftcode
Cierre de iteración	Código fecha
Generado por	Ivan Osmar Vasquez Flores
Aprobado por	Oswaldo Alfonso Hernandez Campos
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.

Índice

Sobre este documento	3
Resumen de la Iteración	4
Identificación	4
Hitos especiales	5
Artefactos y evaluación	5
Riesgos y problemas	7
Notas y observaciones	7
Asignación de recursos	7
Anexos	8
Glosario de términos	8
Significado de los elementos de la notación gráfica	9

Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración [\[I - 01\]](#), y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.

Resumen de la Iteración

Identificación

Código de iteración: I2, E1, C1, T2...

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.]

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
I - 01	INICIO	11 sept 2023	15 sept 2023	Se busca investigar sobre las funciones principales acordadas. Este período es crucial para avanzar hacia nuestros objetivos generales de proyecto.

Hitos especiales

Estamos emocionados de compartir un logro importante en nuestro proyecto: hemos finalizado con éxito una fase de investigación que nos ha permitido encontrar la información necesaria para avanzar de manera significativa. Durante este período, nuestro equipo se ha enfocado en explorar temas relacionados con el proyecto y la plataforma de desarrollo, y nos complace informar que hemos encontrado la cantidad justa de información relevante.

Nuestra investigación meticulosa ha abarcado desde las últimas tendencias tecnológicas hasta las mejores prácticas en el desarrollo de software, proporcionándonos una comprensión profunda y actualizada de las herramientas, metodologías y enfoques disponibles. Esto nos coloca en una posición sólida para tomar decisiones informadas en las próximas etapas del proyecto.

Este hito es un testimonio del arduo trabajo y la dedicación de nuestro equipo de investigación, y establece una base sólida para el éxito continuo de nuestro proyecto. Mantendremos un enfoque resuelto mientras aplicamos las lecciones aprendidas y las mejores prácticas identificadas en las fases venideras del proyecto.

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
ICF-1	Investigar aplicaciones para la captura facial	La investigación fue realizada con éxito
ICF-2	Investigar Como es el funcionamiento de la captura facial	La investigación fue realizada con éxito
ICF-3	Investigar aplicaciones similares	La investigación fue realizada con éxito

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación %	Comentarios
ICF-1	Favorable	95%	Se encontró la aplicación

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación %	Comentarios
ICF-2	Favorable	85%	Se encontraron fuentes y definiciones necesarias

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación %	Comentarios
ICF-3	Favorable	90%	Se encontraron diferentes aplicaciones

Riesgos y problemas

Los principales problemas que llegamos a tener a lo largo de estas investigaciones fue la falta de tiempo ya que al tener una agenda ocupada las investigaciones hasta cierto punto fueron un detalle a considerar debido al tiempo que teníamos.

También otro problema que llegamos a tener fue la falta de información en ciertas cosas como el ejemplo claro a la hora de investigar apps similares a las que planeamos hacer nosotros, ya que son apps no tan públicas, sino que el entorno al que van es en específico por ciertas empresas

Notas y observaciones

Durante el transcurso del primer sprint de nuestro proyecto, hemos realizado una serie de avances significativos que sentaron una sólida base para nuestros esfuerzos futuros. Uno de los logros más notables de este período ha sido la exitosa recopilación de información relevante acerca del proyecto que estamos por emprender. Esta tarea fue esencial para comprender en profundidad los antecedentes, objetivos y requisitos del proyecto, y estamos satisfechos con los resultados obtenidos.

Hemos revisado detenidamente la información relacionada con proyectos similares en el pasado y hemos llevado a cabo análisis comparativos que nos han permitido identificar las mejores prácticas y lecciones aprendidas. Esta fase de investigación y análisis ha sido fundamental para definir con claridad la dirección de nuestro proyecto y para establecer expectativas realistas.

Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Investigador	6hrs	Marcos E. Solis Ceniceros	Investigación general que abre el panorama de desarrollo.
Investigador	2hrs	Oswaldo A. Hernandez Campos	Investigación general que abre el panorama de desarrollo.

Anexos

Anexo A.

Glosario de términos

1. **Realidad Aumentada (RA):** Tecnología que superpone elementos digitales, como lentes de contacto o gafas, en el mundo real a través de la cámara de un dispositivo móvil o una cámara web.
2. **Probador de lentes:** Característica de la aplicación que permite a los usuarios probar virtualmente diferentes tipos de lentes en tiempo real.
3. **Recomendaciones de Estilo:** Sugerencias proporcionadas por la aplicación basadas en el tipo de cara del usuario y las tendencias de moda para ayudar a elegir los lentes más adecuados.
4. **Detección Facial:** Proceso en el que la aplicación utiliza algoritmos para identificar y analizar las características faciales del usuario.
5. **Tipo de Cara:** Clasificación que describe la forma y estructura facial del usuario, como ovalada, redonda, cuadrada, etc.
6. **Catálogo de Lentes:** Base de datos de lentes disponibles que los usuarios pueden probar a través de la aplicación.

7. **Ajuste Virtual:** Capacidad de la aplicación para ajustar el tamaño y la posición de los lentes virtuales en tiempo real para un aspecto más preciso.

Significado de los elementos de la notación gráfica