

Estudiante: María Fernanda Hernández Milián

Carné: 16010036

Universidad Internaciónes

Carrera: Ingeniería en Informática con Especialización en Software

Fecha: 18/09/19

															Octubre Noviembre															
No.	Nombre de la Tarea	Asignado a	Fecha Inicio	Fecha Final Durac (Día	uración	n Porcentaje	Semana 1 - 02-08				Semana 2 - 09-15			Septiembre Semana 3 - 16-22 Semana 4 - 23-29			So	Semana 5 - 30-06 Semana 6 - 07-			6 - 07-13			Semana 8	Semana 8 - 21-27 Semana 9 - 2		Semana 10 -	- 04-10		
NO.					(Días)																							L M M J V S D		
1 Fa	ase de Investigación				11	100%	السماعي			سدرحديه	والمحاولات		استار المحالية				بمحبسا		استامداه			والمحارسات								
	vestigación del Contenido	María Fernanda	6/09/2019	11/09/2019	4	100%																								
	abajo del Doc. En un 88%	María Fernanda	12/09/2019	17/09/2019	4	100%																								
1.3 In:	stalación de Softwares	María Fernanda	18/09/2019	18/09/2019	1	100%													\perp											
1.4 To	oma de fotografías de pinturas y esculturas	María Fernanda	19/09/2019	19/09/2019	1	100%																								
1.5 Es	studio y selección de Muestra y su historia	María Fernanda	20/09/2019	20/09/2019	1	100%																								
2 Fa	ase de Configuración Unity				1	100%										Ţ														
2.1 Co	onfiguración del Proyecto a Android	María Fernanda	23/09/2019	23/09/2019	1	100%																								
2.2 Cd	onfiguración de AR Camara	María Fernanda	23/09/2019	23/09/2019	1	100%																								
	ase de Base de Datos				1	100%	, ,			, ,	, ,		, ,																	إجيع
	reación base de datos de las fotografías uestra	María Fernanda	24/09/2019	24/09/2019	1	100%																								
3.1.1	Establecer Target de la muestra	María Fernanda	24/09/2019	24/09/2019	1	100%																								$\Box\Box$
3.1.2	Importación y activación de la base de datos de destino al proyecto ART	María Fernanda	24/09/2019	24/09/2019	1	100%																								
4 Fa	ase de Diseño 3D Parte I				3	100%																								
4.1 Di	seño en modelos 3D de dos Targets	María Fernanda	25/09/2019	26/09/2019	2	100%																								
	olicación de colores a las dos primeras rgets	María Fernanda	27/09/2019	27/09/2019	1	100%																								
5 Fa	ase de Equipo (AR)				9	100%																								
	icio de codificación de animación en Visual	María Fernanda	30/09/2019	1/10/2019	2	100%																								
5.2 Es	secificaciones de Android para el visor	María Fernanda	2/10/2019	2/10/2019	1	100%																								
5.3 De	esarrollar el visor en Android Studio	María Fernanda	3/10/2019	9/10/2019	6	100%														→										
6 Fa	ase de Diseño 3D Parte II				4	100%				1 1			1 1		1 1	1 1		1 1												4
_	seño en modelos 3D de losTargets restantes	María Fernanda	10/10/2019	11/10/2019	2	100%																								
ta_ta	olicación de colores a las dos primeras rgets	María Fernanda	14/10/2019	15/10/2019	2	100%																								
	ase de Integración				3	100%																								
	tegración del proyecto AR y el visor	María Fernanda	16/10/2019	18/10/2019	3	100%																			>					
	ase de Correcciones Finales	Maria Farran	04/40/00**	00/40/0040	5	67%	$\vdash\vdash\vdash$								1 1		1 1 1		1 1 1											
82 Tr	ruebas Unitarias rabajar el 12% restante del contenido doc.	María Fernanda María Fernanda		22/10/2019	2	100%					+						+													+
Ar	nteproyecto rimera entrega de ART Guatemala Versión	María Fernanda			1	0%					+						+													
1.	1 orrecciones Finales		23, 10, 2010	23710/2010	12	0%																								
	prrecciones Doc. Anteproyecto	María Fernanda	28/10/2019	28/10/2019	1	0%																								
9.2 Co	orrecciones App ART Guatemala	María Fernanda		29/10/2019	1	0%																								
9.2 AF	olicación de SCRUM en un 80% al proyecto RT Guatemala	María Fernanda	30/10/2019	2/11/2019	4	0%																								
9.3 pr	olicación del 20% restante de SCRUM al oyecto ART Guatemala	María Fernanda	3/11/2019	7/11/2019	5	0%																								
9.4 Er	ntrega Final del Proyecto ART Guatemala	María Fernanda	8/11/2019	8/11/2019	1	0%																								
	* Los cuadros roc																													