

DATOS GENERALES

Lugar	Oficina del director (UPIIZ-IPN)	Fecha	28/04/2022
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	11:30 am
Tipo	Reunión con el equipo de desarrollo	Hora fin	12:40 pm

LISTA DE ASISTENTES Y ROLES DE LA JUNTA			
Nombre	Rol	Abreviación	Firma
Efraín Arredondo Morales	Director	EAM	
Mariel López Beltrán	Desarrollador	MLB	
Alejandra Montserrat Esparza Ríos	Desarrollador	AMER	 Alejandra Montserrat Esparza Ríos

ORDEN DEL DÍA

Hora de inicio	Tiempo Planeado	Tiempo Real	Tema	Dirige
11: 30 am	60 min	20 min	Exposición del diseño de la interfaz	MLB
11:50 am	30 min	20 min	Exposición de los avatares	AMER
12:10 pm	30 min	30 min	Exposición de la base realizada en Vuforia	MLB

ACCIONES

Acciones	Responsable	Fecha	Estado	
			Listo	Fecha Posible
Los desarrolladores mostraron la realizado del diseño de la interfaz en Unity	MLB, AMER	28/04/2022	X	
El asesor otorgo sus observaciones sobre la interfaz	EAM	28/04/2022	X	
Se discutió el diseño de los marcadores para la base de imágenes en Vuforia	MLB, AMER, EAM	28/04/2022	X	
Los desarrolladores mostraron los modelados realizados en Makehuman	MLB, AMER	28/04/2022	X	

ACUERDOS

Acuerdo	Involucrados
Investigar la mejor manera de asignar animaciones en los avatares	MLB, AMER, EAM
Elección del diseño de las tarjetas o marcadores	MLB, AMER, EAM

RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo se expuso el diseño en cuanto a la interfaz de la aplicación que se está desarrollando utilizando Unity, mostrando la interfaz de bienvenida, escoger avatar y la interfaz de realidad aumentada en este caso se expusieron dudas ya que se tenía un problema referente al reconocer imágenes y poder mostrar los modelados 3D y al comentarlo junto al asesor se concluyó que la base de imágenes realizada en Vuforia tenía problemas en torno a la calidad de reconocerlas ya que esta daba una puntuación de 0 a 5 para dar a conocer si son aceptadas o no y las que ya se habían introducido daban una puntuación entre 0 a 2 estrellas a excepción de la vaca que daba una calificación de 5 estrellas siendo la única que no se tenía problemas al mostrar el modelado 3D en RA, pasando a investigar y analizar sobre qué calidad deben tener las imágenes para que Vuforia las reconozca exactamente llegando a la conclusión que Vuforia solo acepta imágenes en una escala de grises y las imágenes que se habían ingresado eran imágenes tomadas de los modelados que se realizaron en Blender cuyas imágenes eran muy coloridas, siendo así, se tuvo que hacer cambios llegando a la solución de utilizar las imágenes que se realizaron de blueprint y al realizar este cambio la base de imágenes en Vuforia las acepto mejorando la puntuación a 4 y 5 estrellas.

Posteriormente se expusieron los modelados de los avatares realizados en Makehuman en donde se comentó que se estaba buscando una solución para que las animaciones fueran más exactas exponiendo las plataformas de Deepmotion, Mocap-blender y Tracking-blender ya que esta tecnología imitaba animaciones mediante videos. Llegando a conclusiones que Deepmotion tenía fallas en cuanto al movimiento de las manos ya que los dedos no se acomodaban a la seña que se requería llegando a descartar esta opción. Y quedando pendiente el implementar Mocap y Tracking para ver si estos podrían resolver el problema de animación.