

## DATOS GENERALES

Lugar	Oficina del director (UPIIZ-IPN)	Fecha	12/05/2022
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	01:00 pm
Tipo	Reunión con el equipo de desarrollo	Hora fin	01:50 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
01: 00 pm	60 min	30 min	Exposición de avance en la aplicación	MLB
1:30 pm	30 min	20 min	Exposición de avance en la documentación para el reporte final	AMER
1:50 pm	30 min	10 min	Discusión sobre el plan de pruebas	MLB, AMER

ACCIONES				
Acciones	Responsable	Fecha	Estado	
			Listo	Fecha Posible
Mostrar avances en la aplicación	MLB, AMER, EAM	12/05/2022	X	
Mostrar la generación del apk	MLB, AMER	12/05/2022	X	
Se discutió sobre la configuración en los avatares para extraer sus animaciones	EAM, AMER, MLB	12/05/2022	X	
Se discutió sobre la creación del test dentro de la aplicación	MLB, AMER, EAM	12/05/2022	X	
Discusión sobre el llenado en el reporte final	MLB, AMER, EAM	12/05/2022	X	
Discusión del como es el llenado en el documento del plan de pruebas	MLB, AMER, EAM	12/05/2022	X	

ACUERDOS	
Acuerdo	Involucrados
Continuar con la creación de la aplicación	MLB, AMER
Realizar una reunión con la asesora para determinar las pruebas a realizar	MLB, AMER, EAM

## RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo se expuso avances en la aplicación empezando a hablar por la creación de la apk ya que en la junta del día 05/05/2022 no se pudo generar por errores en la configuración del Unity. Acto siguiente se mostró el apk ya instalado en un dispositivo móvil para ver su comportamiento desde la instalación, permisos de usuario para acceder al uso de la cámara del dispositivo, pantalla de inicio ajustada al tamaño de la pantalla dependiendo del dispositivo, seleccionar avatar con su animación en reposo, pantalla de bienvenida con el avatar seleccionado con su animación saludando al igual el visualizar las opciones de reconocer imágenes o test y por último en la opción de reconocer imágenes pasar a la detección de marcadores y poder visualizar el modelado 3D en RA en conjunto a su animación. Posteriormente se discutió junto al asesor como resolver la parte de traducción a LSM.

Ulteriormente se prosiguió a resolver dudas en cuanto al llenado del documento llegando a las conclusiones de redactar toda la parte en cuanto al desarrollo de los modelados 3D de los avatares incluyendo las tecnologías que se investigaron para una mejor animación en los modelados aun si estas no fueron exitosas pero mostrar que si se buscó una manera para un mejor resultado. Al igual se mostró como se estaba redactando todo en cuanto a la creación de los modelados 3D de las palabras comenzando desde la creación de los storyboards hasta la realización de las animaciones en cada una de las 10 palabras.

Posteriormente se planteó que la asesora nos compartió un formato de plan de pruebas que era diferente al plan de pruebas que ya se había creado en TT I, pero en este formato las desarrolladoras habían llegado a la conclusión que el nuevo formato proporcionado era más entendible y mejor explicado en comparación al que ya se tenía. En donde el director comento su duda en cuanto si es posible un cambio de formato dejando pendiente que se realizara una junta con la asesora para solventar esta duda y tomar una decisión de que formato se va a llevar a cabo.