

DATOS GENERALES

Lugar	Oficina del director (UPIIZ-IPN)	Fecha	23/05/2022
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	11:50 am
Tipo	Reunión con el equipo de desarrollo	Hora fin	1:00 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: 50 pm	60 min	50 min	Exposición de problemas en detener las animaciones de los avatares	MLB
12:40 pm	30 min	20 min	Discusión de dudas en cuanto a cómo redactar los errores o problemas presentados durante el desarrollo del sistema	MLB, AMER

ACCIONES					
Acciones	Responsable	Fecha	Estado		
			Listo	Fecha Posible	
Mostrar los avances de la aplicación móvil	MLB, AMER, EAM	23/05/2022	X		
Exposición de los problemas generados con las animaciones de las traducciones de las palabras mediante los avatares	MLB	23/05/2022	X		
El asesor procede a visualizar el comportamiento de las animaciones en Unity de acuerdo al controlador del avatar	EAM	23/05/2022	X		
Se expone como podemos resolver dichos problemas mediante la aplicación de los métodos de animación play en vez de parámetros	MLB, AMER, EAM	23/05/2022	X		
Exposición de dudas en cuanto a la modificación de los prototipos de pantalla.	MLB, AMER	23/05/2022	X		
El asesor confirma el realizar el cambio en el documento de diseño	EAM	23/05/2022	X		
Exposición de dudas en cuanto al funcionamiento de la RA	MLB, AMER	23/05/2022	X		
Aclaración de dudas del funcionamiento de la RA	EAM	23/05/2022	X		

ACUERDOS	
Acuerdo	Involucrados
Continuar con la creación de la aplicación	MLB, AMER
Realizar cambios en los prototipos de pantalla	MLB, AMER, EAM

RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo se expuso al director del proyecto los avances de la aplicación en este caso específicamente de la programación de los módulos “Reconocer imágenes” y el “Test”, posteriormente de explicar lo que se había realizado el equipo de desarrollo procedió a notificar los problemas que se encontraron en dichos módulos en el primer caso se tenía problemas al traducir, ya que si se estaba mandando a llamar a la animación, sin embargo, esta se cicla de forma indefinida por ende el botón de “Reproducir” no estaba funcionando por este hecho. Para ello se analizó el controlador de animación de cada avatar y se procedió a efectuar el método de “animator. play”, este hecho conlleva que solo se requieren las animaciones y no se requieren mandar parámetros a dichas animaciones para que se efectúen.

Posteriormente se expuso por parte de las desarrolladoras que al momento de realizar el test no se creó de acuerdo a lo que se había propuesto en los prototipos de pantalla en donde se exponían los tres avatares en la misma pantalla y al analizarlo se llegó a la conclusión que si se ponían los tres avatares estos se visualizarían muy pequeños esto conllevó a buscar otra solución para que los avatares se muestren de un tamaño promedio para no tener problemas en ver el cambio en cuanto a la traducción a LSM que se está exponiendo, llegando a la solución de poner flechas de anterior y siguiente para generar el cambio a las 3 posibles respuestas de avatares para poder seleccionar uno y verificar si la traducción corresponde al modelado 3D de la palabra expuesta.