

DATOS GENERALES

Lugar	Sala virtual en Teams	Fecha	17/02/2022
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	11:30 am
Tipo	Reunión con el equipo de desarrollo	Hora fin	11:50 am

LISTA DE ASISTENTES Y ROLES DE LA JUNTA

Nombre	Rol	Abreviación	Firma
Karina Rodríguez Mejía	Asesor	KRM	
Mariel López Beltrán	Desarrollador	MLB	
Alejandra Montserrat Esparza Ríos	Desarrollador	AMER	 Alejandra Monserrath Esparza Ríos

ORDEN DEL DÍA

Hora de inicio	Tiempo Planeado	Tiempo Real	Tema	Dirige
11: 30 am	30 min	20 min	Exposición de los storyboards	MLB

ACCIONES

Acciones	Responsable	Fecha	Estado	
			Listo	Fecha Posible
Los desarrolladores mostraron avances de la primera actividad del plan de trabajo (realizar storyboards de las palabras)	MLB, AMER	17/02/2022	X	
El asesor otorgo sus observaciones sobre los storyboards	KRM	17/02/2022	X	

ACUERDOS

Acuerdo	Involucrados
Realizar las modificaciones en los storyboards	MLB, AMER
Realizar la capacitación de Unity y blender los fines de semana	KRM, MLB, AMER

RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo, se expusieron los avances en las actividades siendo la creación de los storyboards de las palabras la primera tarea a desarrollar, en donde el asesor dio sus observaciones y se explicó que estos fungirán como un apoyo al momento de crear las animaciones en este caso de 10 animales así como la interpretación a lengua de señas mexicana de los avatares para así tener un plan de secuencias a seguir en cada uno de los personajes.

También se comentó el quedar de acuerdo que la capacitación de Unity y blender por parte de los desarrolladores se tomara los fines de semana esto para no afectar el cronograma y poder terminar las actividades dentro de las fechas establecidas. Pues si se tenía conocimiento de los programas a utilizar (Unity y Blender) solo se tomaron los cursos para reforzar ese conocimiento que ya se tenía y poder conocer y utilizar sus versiones más actuales que en el caso de Blender se utilizara la versión 2.93.4 y en el caso de Unity se estará utilizando la versión 2021.3.0f1.