

## DATOS GENERALES

Lugar	Oficina del director (UPIIZ-IPN)	Fecha	04/05/2022
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	01:30 pm
Tipo	Reunión con el equipo de desarrollo	Hora fin	02:20 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: 30 pm	60 min	40 min	Exposición de avance en la aplicación	MLB
2:10 pm	30 min	10 min	Exposición de avance en las animaciones de los avatares	AMER

## ACCIONES

Acciones	Responsable	Fecha	Estado	
			Listo	Fecha Posible
Configuración de Unity para generar el apk	MLB, AMER, EAM	04/05/2022		05/05/2022
Se discutió sobre como extraer animaciones para Unity	EAM, AMER, MLB	04/05/2022	X	
Se llegó al acuerdo de realizar las animaciones de los avatares frame por frame	MLB, AMER, EAM	04/05/2022	X	
Diseño de los marcadores aceptados en Vuforia	MLB, AMER	04/05/2022	X	

## ACUERDOS

Acuerdo	Involucrados
Terminar las animaciones en los avatares frame por frame	MLB, AMER
Aceptación de los marcadores	MLB, AMER, EAM
Configuración de Unity para generar el apk	MLB, AMER, EAM

## RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo se expuso el diseño de los marcadores cuyas imágenes ya tenían una calificación de 5 estrellas en la base de Vuforia, siendo estas ya aceptadas se realizaron pruebas para ver si en realidad se mostraban los modelados 3D en realidad aumentada pero a través de la cámara de la laptop. Acto siguiente se recomendó descargar el apk para poder realizar pruebas en un dispositivo móvil (celular) el cual al realizar esta actividad se obtuvo muchos problemas por parte de Unity ya que no se tenía la configuración adecuada para obtener el apk estos problemas relacionados a no encontrar carpetas como el Android studios para dar permisos de exportación, cuya configuración se trató de resolver con ayuda del asesor, aunque no se pudo completar la configuración quedando pendiente el generar la apk.

Posteriormente se puso a discusión las animaciones de los avatares ya que las plataformas como lo son Deepmotion, MocapBlender, TrackingBlender y MediaPipe fueron puestas a prueba pero se encontraron muchos problemas al momento de implementarlos, por ejemplo; en Deepmotion no se realizaban las animaciones adecuadas en los dedos de las manos siendo esta parte muy importante en la LSM ya que según la posición y movimientos que se tienen que realizar son los que diferencian el entendimiento de una palabra de la otra, llegando a descartar esta opción; MocapBlender se instaló pero no hubo éxito al momento de que este se ejecutara y poder transferir los movimientos ya que esta instalación y la de TrackingBlender hicieron que el equipo de cómputo en este caso una laptop HP con procesador Intel(R) Celeron (R) CPU N2840 @ 2.16GHz con Windows 8 fuera más lenta y acto seguido cerraba el programa Blender y al momento de encender la cámara no fue exitosa, teniendo que desinstalar e instalar nuevamente Blender para que este cambiara su configuración; con MediaPipe si se tuvo éxito al configurar esta tecnología pero no se tuvo éxito al conectarlo con Blender para poder realizar las animaciones. Al no tener éxito con ninguna de estas tecnologías se llegó a la conclusión de realizar las animaciones frame por frame y exponiendo un adelanto de las animaciones que ya se tenían.