

DATOS GENERALES

| | | | |
|----------|-------------------------------------|-------------|------------|
| Lugar | Oficina del director (UPIIZ-IPN) | Fecha | 25/05/2022 |
| Academia | Ciencias de la Computación | Hora inicio | 12:30 pm |
| Tipo | Reunión con el equipo de desarrollo | Hora fin | 12:50 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 inicio | de | Tiempo Planeado | Tiempo Real | Tema | Dirige |
|-------------|----|-----------------|-------------|---|-----------|
| 12: 30 pm | | 30 min | 10 min | Apoyo para corregir las animaciones en la aplicación. | EAM, MLB |
| 12:40 pm | | 30 min | 10 min | Discusión sobre el manual de mantenimiento | MLB, AMER |

| ACCIONES | | | | |
|--|----------------|------------|--------|---------------|
| Acciones | Responsable | Fecha | Estado | |
| | | | Listo | Fecha Posible |
| Mostrar avances en la aplicación | MLB, AMER, EAM | 25/05/2022 | X | |
| El director da una propuesta para parar las animaciones en los avatares. | EAM | 25/05/2022 | X | |
| Se realizan cambios en la aplicación | MLB | 25/05/2022 | | 26/05/2022 |
| Exposición de avances en el reporte | AMER | 25/05/2022 | X | |
| Exposición de dudas en cuento al realizar el manual de mantenimiento | MLB, AMER | 25/05/2022 | X | |
| El asesor confirma el realizar el manual de mantenimiento | EAM | 25/05/2022 | X | |

| ACUERDOS | |
|---|----------------|
| Acuerdo | Involucrados |
| Continuar con la corrección de errores en la aplicación | MLB, AMER |
| Continuar con el llenado del reporte | MLB, AMER |
| Crear el manual de mantenimiento | MLB, AMER |
| Crear un repositorio en github | MLB, AMER, EAM |

RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo se expuso la aplicación solventando los problemas en el Test ya que en su desarrollo no se lograba el cambio de avatares aleatorios al dar touch en las flechas de siguiente o anterior y al exponerlo esta vez ya se mostró el comportamiento completo del Test.

Posteriormente el director del proyecto planteo una solución para que se detuvieran las animaciones de los avatares al momento de activar la traducción a LSM en donde se propuso que al dar touch en traducir se cambie a un estado de reposo en el avatar y para poder activar la traducción será necesario dar touch en un botón de reproducir para activar al avatar y empiece a realizar la traducción a LSM de la palabra que se está mostrando en pantalla. Y al ponerlo en ejecución se obtuvieron buenos resultados ya que al introducir esta propuesta en la aplicación se logró apreciar mejor la traducción a LSM sin que se ciclara la animación mejorando los resultados esperados. Pues la primera propuesta al dar touch en traducir aparecía el avatar ciclando la animación y el audio solo se reproducía una vez, pero al aplicar esta propuesta se obtuvo que el audio se reprodujera junto a la traducción a LSM y se notó que el avatar en realidad está hablando y ya no se ciclo la traducción. Quedando pendiente aplicar la propuesta a todos los avatares en el Reconocer imágenes para descubrir las traducciones a LSM de las palabras detectadas.

Ulteriormente se discutió la creación del manual de mantenimiento en donde se comentó si era posible que el director del proyecto se quedara a cargo de realizar el mantenimiento en donde el asesor comento que si se deja un repositorio de la creación del sistema (código fuente) si se podría quedar a cargo con la condición de poder acceder al código fuente para poderlo modificar.