



DATOS GENERALES

Lugar	Cubículo UPIIZ	Fecha	16/02/2024
Equipo		Hora inicio	8:30 AM
Tipo	Reunión	Hora fin	10:00 AM

LISTA DE ASISTENTES Y ROLES DE LA JUNTA

Nombre	Rol	Firma
Efraín Arredondo Morales	Asesor	
Omar Montoya Romero	Desarrollador	Omar Montoya
Héctor Isaac Román Vázquez	Desarrollador	
Jesús Eduardo Guijarro Saldaña	Desarrollador	

ORDEN DEL DÍA

Hora de inicio	Tiempo Planeado	Tiempo Real	Tema	Dirige
8:30 AM	90 min	100 min	Definición de herramientas para el desarrollo del videojuego	Héctor Isaac Román Vázquez

ACCIONES

Acciones	Responsable	Fecha Posible	Estado	
			Listo	Fecha
Investigar que conlleva usar Unity o Unreal como motor gráfico, así mismo que tipo de diseño 3d se va a usar para el desarrollo	HIRV	16/02/2024	<input checked="" type="checkbox"/>	16/02/2024
			<input type="checkbox"/>	



ACUERDOS

Acuerdo	Involucrados
Se acordó que se va a usar el motor Unity, y como estilo low poly, en la metodología se propuso cascada	JEGS,HIRV,OMR,EAM

RESUMEN

-Se analizo las laptops que se tienen disponibles para el desarrollo, así mismo el tipo de diseño que se puede usar y puede ser llamativo para un niño, se dedujo que se utilizaría el low poly es decir con pocos polígonos. Esto previendo que el cliente lo quiera en celular sea llamativo y no tan saturado para el celular.

-Se analizo todas las metodologías de desarrollo, donde concluimos que la mayoría es agiles, al no tener la experiencia ideal para este tipo de metodología se concluyo que lo mas viable es usar la metodología de cascada, pero así mismo se sigue investigando para elegir la que mejor se nos acomode.