|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |  |
| 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 | ☐ | 16/02/2024 |
|  |  |  | ☐ |  |

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. |
|  |