**Tesis de Grado – Reunión Tutor y Alumno**

**Título: Recorrido Virtual Interactivo de la Misión Jesuítica - Guaraní de la Santísima Trinidad del Paraná, basado en el siglo XVIII.**

**Alumno: Ana Beatriz Sosa de Kaczuruk Tutor: Ing. Inf. Santiago Caballero**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Horario** | | **Temas tratados** | **Conclusiones** | **Firmas** |
| **Inicio** | **Fin** |
| **21/08/2018** | **16:15** | **17:15** | 1. **Calculo del tiempo del recorrido, se trazaron la secuencia del día y la noche.** 2. **Hora dentro de la misión de acuerdo al inicio de la visita.** 3. **Muestra de informaciones en pergaminos** 4. **Muestra de las interacciones visuales** 5. **Modificaciones de los diseños** | 1. **Menos invasivo las informaciones** 2. **Mapa para ubicarse** 3. **Poner personaje q haga el recorrido** 4. **No sobre poner el audio** |  |
| **06/09/2018** | **18:30** | **19:00** | 1. **Mejoras de las informaciones (que no sea invasivo y que solo se active con el personaje principal).** 2. **Creación de un Minimap para ver la ubicación del personaje principal dentro del recorrido** 3. **Sonidos no replicados** 4. **Las colisiones complejas aplicadas** 5. **Capsula del personaje principal con menos pixeles de interacción para que no parezca que está flotando** 6. **Frame en el Menu principal en botones y en los logos** | 1. **Diseño de botones e igualar de tamaño** 2. **Pantalla PAUSA** 3. **Las interacciones y sonidos solo deben funcionar con el personaje principal** 4. **Optimizar diseños (vivienda, Campanario)** 5. **Falta de instrucciones en el juego** 6. **Mejorar la imagen del pergamino** 7. **Cambiar al personaje principal** |  |
| **11/10/19** | **18:30** | **19:30** | 1. **Personajes modificados de acuerdo a la historia** 2. **Diseño y modelado de la huerta** 3. **Colisiones en el borde de la misión** 4. **Mejoras en el audio** 5. **Continuación de la arquitectura edilicia** 6. **Creado el área de Ganadería** 7. **Creado el área de Agricultura** 8. **Avances en el libro de la tesis**    1. **Capítulo 1: Introducción**    2. **Capítulo 2: Marco Teórico**    3. **Capítulo 3: Marco Metodológico**    4. **Capítulo 6: Conclusión**    5. **Capítulo 7: Aportes** 9. **Cambio de título de la tesis de**   **RECORRIDO TURÍSTICO TRIDIMENSIONAL CON INTERACCIÓN DE LA MISIÓN JESUÍTICA DE LA SANTÍSIMA TRINIDAD DEL PARANÁ a el siguiente título: VISITA VIRTUAL INTERACTIVA DE LA MISION JESUITICA-GUARANI DE LA SANTISIMA TRINIDIDAD DEL PARANA.** | 1. **Modificaciones del Libro** 2. **Optimizacion de los diseños** 3. **Ver animaciones más fluidas** 4. **Árbol de comportamiento en base al tiempo** |  |
| **25/10/18** | **18:00** | **19:10** | 1. **Se presenta avances del libro de tesis**    1. **Capítulo 4: Desarrollo de la plataforma**    2. **Capítulo 5: Errores y Soluciones** 2. **Se cambió el Mesh de los indígenas, por regla de vivencia dentro de la misión** 3. **Se Optimizaron en 4 niveles de acercamiento** 4. **Se combinan materiales para el terreno** 5. **Se optimizan las interacciones.** | 1. **Correcciones en el libro** 2. **Optimización de los diseños** 3. **Personajes flotantes** 4. **Agregar más interacciones** |  |
| **06/11/2018** | **16:15** | **17:15** | 1. **Avances en el libro de tesis (se revisaron las correcciones, anteriores)**    1. **Capítulo 4: Desarrollo de la plataforma**    2. **Capítulo 5: Errores y Soluciones** 2. **Se agregaron capítulos al libro**    1. **Capítulo 8: Glosario y Acrónimos**    2. **Capítulo 9: Bibliografía**    3. **Capítulo 10: Anexos** 3. **Se programan combinación de materiales** 4. **Se programan más interacciones como ser el dialogo.** 5. **Se sigue trabajando con la optimización de la aplicación** | 1. **Correcciones en el libro** 2. **Optimización de diseños** 3. **Colocar los santos** 4. **Ver el tamaño de las texturas** |  |
| **15/11/2018** |  |  | 1. **Se sigue corrigiendo los capítulos del libro**     1. **Correcciones de imágenes**    2. **Corrección de etiquetas**    3. **Corrección de formato del libro** 2. **La hora se maneja en minutos** 3. **Las voces son reemplazadas** 4. **Las interacciones son comprobadas** 5. **Se hace una prueba general de la visita virtual** | 1. **Correcciones del libro** 2. **Manejo de hora en segundos** 3. **Que los personajes se desplacen más lentos para poder apreciarlos** 4. **Ver la forma de utilizar colisiones simples en los diseños para optimizar recursos** |  |
| **05/03/2018** | **16:15** | **17:00** | 1. **Prueba general de la aplicación** 2. **Muestra de videos** | 1. **Mejoras en la textura del claustro.** 2. **Sonidos se replican** 3. **Los niños flotan en la escuela** |  |
| **12/03/2018** | **17:30** | **18:30** | 1. **Prueba general** | 1. **Colisión en el corredor de la vivienda de los indígenas** 2. **Se sientan muy bajo en la hora del almuerzo** 3. **En la escuela están muy dispersado** |  |