1. Historias de Usuario.

|  |  |
| --- | --- |
| **HU-01** | **Visualizar Animal** |
| **Descripción** | Como usuario de Appnimalandia  Necesito *que se pueda reconocer un animal, mediante la aplicación, haciendo uso de un dispositivo móvil y un marcador.*  Para poder observar a modo de realidad aumentada el comportamiento del animal. |
| **Prioridad** | Alta |
| **Esfuerzo** | Medio |

En este sprint ya se comienza con el desarrollo de la aplicación, tomando como Historia de Usuario la HU-01 la de visualizar Animal.

Como parte inicial los miembros del equipo se capacitan en las herramientas de desarrollo, Unity, vuforia y blender, donde se hace un primer avance de la historia de usuario.

El avance mencionado anteriormente es el diseño en la herramienta de blender un modelo de un elefante, uno de los 10 animales, esto toma 4 días en acabar por completo el desarrollo del animal, debido a la complejidad del modelado en 3D.

Además de este primer avance, se logra animar el animal, usando las herramientas provistas por Unity.

Ya con la capacitación de los miembros del equipo en estas herramientas, se plantea realizar 4 modelos más para este segundo sprint, debido a la complejidad y el tiempo que toma hacer cada uno de ellos.