**Primera Reunión (09/03/2022)**

Creación del grupo de WhatsApp (medio de comunicación secundario).

Creación del servidor de Discord (medio de comunicación principal).

Encuesta para el nombre del equipo.

Encuesta para distribuir los roles.

[Tarea] Buscar una mecánica de juego que contenga un ODS A2030. Y un juego, lo más completo posible, que contenga uno o más ODS A2030.

**Segunda Reunión (15/03/2022)**

Nombre del equipo asignado.

Roles asignados a cada uno de los miembros del equipo.

Redacción de la primera propuesta de diseño del videojuego.

[Tarea] Iniciar fases de programación, pruebas y arte gráfico de forma paralela.  
Con el objetivo (1) de tomar contacto con cada uno de los roles y subequipos que tiene cada miembro asignado. Y con el objetivo (2) de tomar conciencia sobre la complejidad del proyecto y ver la viabilidad de la propuesta de diseño del juego.

**Tercera Reunión (23/03/2022)**

Puesta en común de todos los avances desarrollados a lo largo de la semana.

[Tarea] Continuar con el inicio de las fases de programación, pruebas y arte gráfico   
de forma paralela. Con los objetivos ya dispuestos.

**Cuarta Reunión (29/03/2022)**

Puesta en común de todos los avances desarrollados a lo largo de la semana.

[Tarea] Continuar con el inicio de las fases de programación, pruebas y arte gráfico   
de forma paralela. Con los objetivos ya dispuestos.

**Quinta Reunión (05/04/2022)**

Puesta en común de todos los avances desarrollados a lo largo de la semana.

Exposición de la planificación de desarrollo del proyecto.

Inauguración del tablero de actividades en GitHub

Inicio de la fase 1 de la planificación de desarrollo del proyecto.

[Falta de asistencia] Daniel Yanel Gorrón y Rubén López