**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto “X” |
| GRUPO: | 5 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | Semana 1 (12 de Agosto – 16 de Agosto)  ASISTENTES: Jhon Alarcón, Fernando Garrido, Ana Gutierrez, Cristobal Hernandez, Felipe Lira |
| **DESARROLLO** | 1. Comienzo del proyecto. 2. Discusión e investigación inicial sobre el diseño del robot. 3. Escritura de la primera bitácora. 4. Inicio de sesión inicial en Redmine. |
| **SUGERENCIAS** | 1. Comenzar a utilizar la plataforma Redmine para organizar tareas y realizar un seguimiento del progreso. 2. Documentar apropiadamente todas las etapas que atraviese el proyecto, para facilitar revisión de progreso. 3. Instalar y aprender como utilizar la aplicación de LEGO MINDSTORMS EV3 |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cuál es y cómo se construiría un diseño apropiado para nuestro robot? Se están considerando varias opciones. 2. ¿Cómo funciona el software integrado del robot? (LEGO MINDSTORMS EV3). Se necesita explorar más a fondo sus capacidades. 3. ¿Cómo se programa en ese software? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 19/08/2024 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3   1. Empezar a construir el robot, con un diseño presumiblemente funcional basado en los resultados de la investigación inicial. 2. Reportar, generar videos y fotos del avance semanal para una mejor documentación visual. 3. Trabajar en la bitácora semanal, detallando los avances y desafíos. 4. Trabajar en el código y entender cómo funciona el entorno de programación de LEGO MINDSTORMS EV3. |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Armado del robot: Definición del diseño final, inicio de la construcción y primera implementación del software. 2. Instalación del software y codificación. 3. Definir los roles de cada integrante de grupo. |