**BITÁCORA DE AVANCE**

| CURSO: | Proyecto 2 |
| --- | --- |
| PROYECTO: | Sistema de monitoreo y control de un acuario “AquaPi” |
| GRUPO: | 3-A |

| **FECHA DE SESIÓN:****30/08/2024** | ASISTENTES: Bruno Améstica, Jorge Cáceres, Katalina Oviedo, Cristhian Sánchez |
| --- | --- |
| **DESARROLLO** | * De las opciones para desarrollar la maqueta que son por medio físico, VR o por software 3D, se seleccionó la opción de desarrollar la maqueta mediante los software de Unity y Blender
* Se realizó la instalación de los software necesarios para la elaboración de la maqueta como el Sketchup, Unity y Blender
* Se elaboró una primera base del acuario con Sketchup para implementarlo en Unity
* Se buscaron paquetes y modelos 3D para implementarlos en Unity o Blender, necesarios para mejorar el diseño de la maqueta
* Se implementaron los diversos modelos y paquetes necesarios para la implementación del acuario con sus respectivos sensores y el raspberry en el entorno de Unity.
 |
| **SUGERENCIAS** | * Investigar los modelos necesarios a implementar en Unity.
* Examinar las técnicas necesarias para manejar los software de Blender y Unity.
 |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | * ¿Que opción de las 3 posibles para modelar la maqueta se seleccionara para su desarrollo?
* ¿Cómo dividiremos el trabajo para cada integrante del grupo en el desarrollo de la maqueta?
* ¿Cómo utilizaremos los software de Unity y Blender para complementar el detallado de modelos con su implementación en el entorno de AquiaPi?
 |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 06/09/2024 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | * Investigar sobre los sensores y su implementación en la maqueta. (Responsables: Cristhian Sánchez y Jorge Cáceres)
* Búsqueda de modelos y paquetes con entornos necesarios para el diseño de la maqueta. (Responsable: Katalina Oviedo)
 |
|  | **TEMAS A TRATAR** | * Definir el entorno donde desarrollaremos la maqueta.
* Indagar sobre las funcionalidades de los software de modelado 3D.
* Investigar el diseño y disponibilidad de sensores para el acuario.
* Realizar modelado de la maqueta.
 |