**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 2 |
| PROYECTO: | Proyecto “X” (nombre en proceso) |
| GRUPO: | 5 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | Semana 2 (22 de Septiembre – 26 de Septiembre)  ASISTENTES: Cristian Gutiérrez, Dylan Flores, Joaquin Jelves, Cristóbal Hernández |
| **DESARROLLO** | 1. Comienzo del proyecto. 2. Discusión e investigación inicial sobre lo necesario que se necesita saber para la vida de un pez en un acuario. 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. Investigar y aprender a como crear una maqueta digital de nuestro proyecto sobre un acuario inteligente y que herramienta utilizar. |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cuáles son los parámetros óptimos para que un pez viva? 2. ¿Qué sensores necesitamos para poder realizar las lecturas? 3. ¿Cómo se utiliza el software de Tinkercad para modelar en 3D? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 29/09/2025 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3   1. Finalizar la maqueta modelada en 3D para su posterior presentación. 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. Creación del material visual para la presentación. |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Maqueta 3D: Su modelo, ubicación de sensores que creemos utilizar y exportación a Unity. 2. Definir los roles de cada integrante de grupo. |