

# ***MACUCA***

Materia: Seminario de informática y  
telecomunicaciones, Tecnologías de la  
Información Orientada.

Profesores: Iannello Cecilia, Boucher Luciano

Grupo creador: Araceli Galloro, Ayrton Da Silva,  
Cristofher Chirinos, Eros Miranda, Joaquín  
Almaraz, Joaquín Sasiainbarrena, Luca Brioschi,  
Luciana Crisóforo, Mateo Mangione, Pedro Rapela,  
Ramiro Ríos, Rubí Rendón, Valentino Peralta

## 1. Departamento de Datos y Estadísticas

INTEGRANTES:

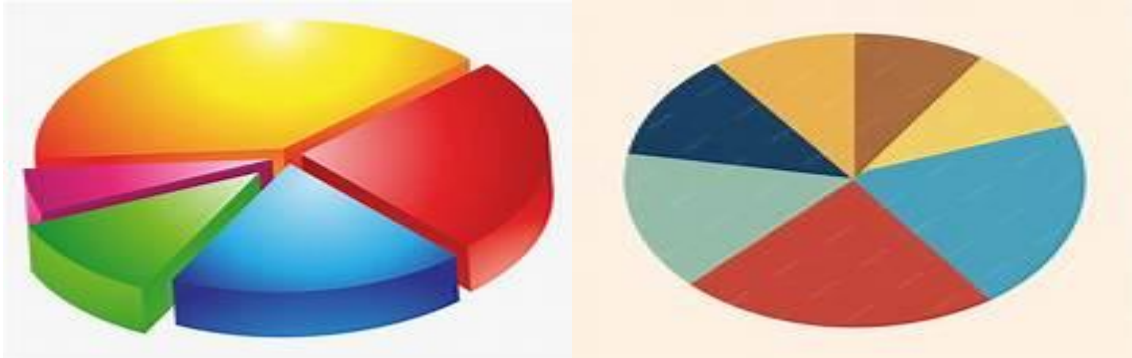


- AYRTON DA SILVA



- JOAQUIN ALMARAZ

El Departamento de Datos y Estadísticas se encarga de recopilar, organizar y analizar la información obtenida durante la investigación. Nuestra función principal es transformar los datos recolectados en conclusiones precisas que contribuyan al avance del caso. A través del uso de métodos analíticos y comparativos, este equipo busca detectar patrones, establecer relaciones y brindar una base sólida para la toma de decisiones dentro del escape room.



## 2. Departamento de Diseño UX

INTEGRANTES:



- EROS MIRANDA
- MATEO MANGIONE

Para esta entrega final de nuestro proyecto tenemos claro que vamos a hacer y realizar dentro de nuestro Scaperoom, por eso nos pusimos en contacto con otros departamentos para así lograr avanzar con los diseños y cómo van a ser los puzzles y página web.

Dentro de los puzzles se armó un rompecabezas, este de una foto del protagonista junto con la hermana en su infancia y otro que es un contrato roto el cual debemos armarlo para seguir resolviendo el caso

Para nuestra página web estuvimos modificando y mejorando los efectos visuales y algunos detalles que pueden ser significativos para el entretenimiento y el carácter para así poder atraer audiencia.



### 3. Departamento de Marketing

INTEGRANTES:



- JOAQUIN SASIAIMBARRENA

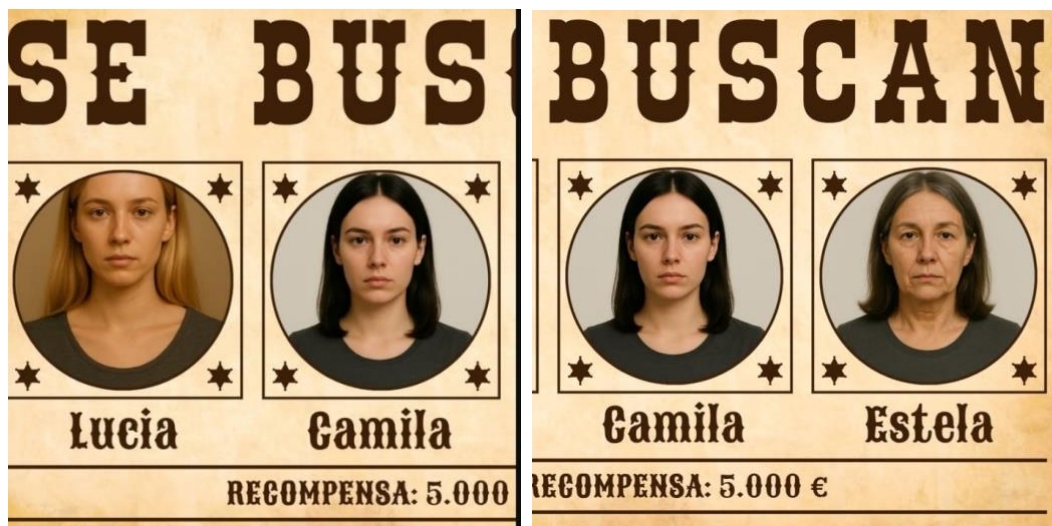


- VALENTINO PERALTA

El departamento decidió realizar una serie de publicidades presenciales para promocionar el escape room. Entre las ideas propuestas se incluyen:

- Diseñar espacios temáticos en el patio, como escenas del crimen o zonas de investigación, para despertar curiosidad.
- Realizar entrevistas a estudiantes, con preguntas creativas que los hagan imaginar una situación de misterio relacionada con su cantante favorito.
- Caracterizar a un integrante como “Yoni Macuca”, quien promocionaría su nuevo álbum e interactuaría con los alumnos, ofreciendo fotos o comida temática como parte de la campaña.
- Colocar carteles con el nombre “MACUCA” por todo el colegio como flyer final previo al lanzamiento del escape room.

En conjunto, estas acciones buscan generar intriga, participación y expectativa entre los estudiantes antes del evento principal.



## 4. Departamento de Diseño de Dispositivos

INTEGRANTES:



- PEDRO RAPELA



- ARACELI GALLORO





- LUCIANA CRISTOFORO

Aquí, el equipo se encargará de manipular prototipos, interpretar planos o diagramas técnicos y encontrar la forma de activar mecanismos electrónicos o resolver enigmas relacionados con hardware. Serán quienes tengan que “poner manos a la obra” para desbloquear puertas o activar pistas físicas, combinando ingenio, creatividad y destreza manual.





# THE JAZZ NIGHT



## 5. Departamento de Diseño Web

*INTEGRANTES:*



- LUCA BRIOSCHI



- RAMIRO RIOS



- RUBI RENDON



- CRISTOFHER CHIRINOS

El proyecto tuvo como objetivo **diseñar y desarrollar una página web informativa para un escape room**, que explicara su temática, mostrara imágenes representativas y el logo del desarrollador, además de ofrecer una navegación atractiva, intuitiva y con detalles de contacto para reservas.

Para su creación se emplearon los lenguajes **HTML, CSS, JavaScript y JSON**, trabajando en el entorno **Visual Studio Code**. Una vez finalizada, la página se planeó alojar en **GitHub**, una plataforma gratuita y efectiva para publicar sitios web estáticos.

Durante el desarrollo se presentaron varios **obstáculos**, que fueron solucionados de la siguiente manera:

1. **Mala coordinación del equipo:** se resolvió con mejor comunicación y planificación.
2. **Desconocimiento de funciones de CSS:** se solucionó consultando **W3Schools** y realizando capacitaciones internas.
3. **Poca visibilidad de los hipervínculos:** se mejoró ajustando los colores para un mayor contraste.
4. **Desplazamiento lateral no deseado:** se corrigió ajustando márgenes y anchos de los elementos.
5. **Errores con la función “mailto”:** se solucionaron con investigación en **YouTube** y **Reddit**, además de pruebas.
6. **Desconocimiento del uso de JSON:** se resolvió con ayuda de la profesora y documentación.
7. **Límite de archivos en W3Schools Spaces:** se cambió el hosting a **GitHub**.
8. **Dificultad para usar GitHub:** se solucionó con el apoyo de **Copilot**.
9. **Problemas de adaptabilidad en celulares:** se creó un botón “responsive” para una navegación adecuada en móviles.

Gracias a la colaboración, la investigación y la aplicación de soluciones técnicas, el proyecto logró completarse con éxito.

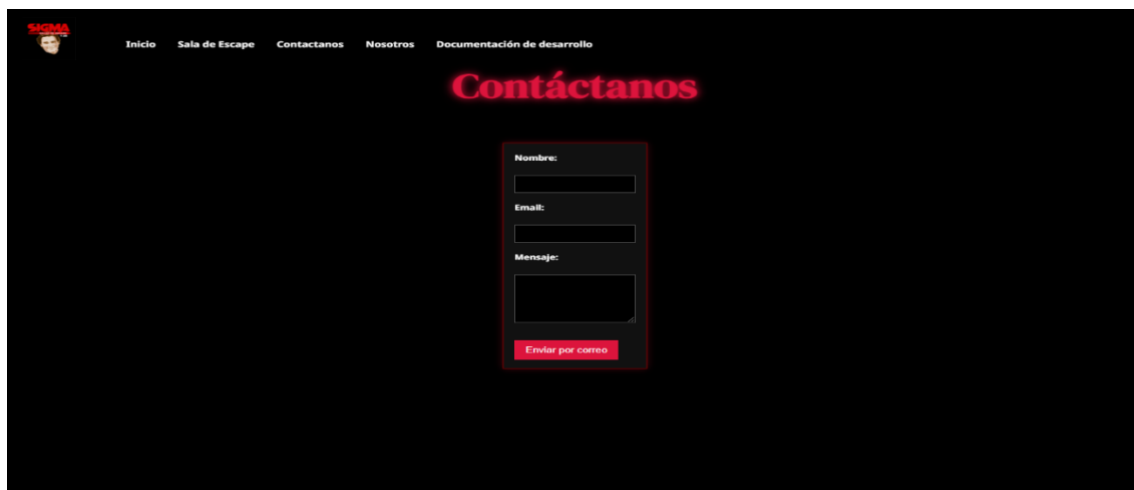
---

#### Glosario:

1. **HTML:** Lenguaje estándar para estructurar y diseñar páginas web.
2. **CSS:** Lenguaje de estilos que define la presentación visual (colores, tipografías, diseño).
3. **JavaScript:** Lenguaje de programación que permite crear sitios web dinámicos e interactivos.
4. **JSON:** Formato de texto ligero usado para almacenar e intercambiar datos estructurados.
5. **Visual Studio Code:** Editor de código gratuito desarrollado por Microsoft.

6. **GitHub:** Plataforma gratuita para crear, editar y alojar sitios web estáticos.
7. **W3Schools:** Sitio web con tutoriales y documentación sobre distintos lenguajes de programación.
8. **Mailto:** Protocolo que permite crear enlaces que abren el cliente de correo del usuario con un mensaje preparado.
9. **YouTube:** Plataforma para ver y publicar videos, además de interactuar con otros usuarios.
10. **Reddit:** Foro en línea dividido en comunidades temáticas donde se comparte información.
11. **Responsive:** Propiedad en CSS que adapta el diseño de una web a distintos tamaños de pantalla.

## IMÁGENES DEL PROYECTO:



[Inicio](#)[Sala de Escape](#)[Contactanos](#)[Nosotros](#)[Documentación de desarrollo](#)


Presiona **F11** para salir de la pantalla completa









# El Misterio de Macuca

El famoso cantante Macuca fue encontrado sin vida en su camerino, justo después de finalizar su más esperado concierto. La escena dejó perplejos a todos: la puerta cerrada desde adentro, ningún signo de forcejeo, y un silencio inquietante donde antes reinaban los aplausos. La policía, desconcertada ante las escasas pistas, ha decidido recurrir a vuestra ayuda. ¿Serán capaces de analizar los indicios, interrogar a los sospechosos y desentrañar la verdad detrás de este crimen aparentemente imposible? ¿Lograrán arrojar luz sobre el oscuro secreto que se oculta tras bambalinas y llevar al asesino ante la justicia? ¿O permitirán que el culpable escape en las sombras, dejando este caso sin resolver y el nombre de Macuca manchado por siempre? La investigación comienza ahora. Cada decisión cuenta. ¿Están listos para enfrentarse al misterio?



**Creado por: Sigma Escapes**  
Grupo creador: Araceli Galloro, Ayrtton Da Silva, Cristofher Chirinos, Eros Miranda, Joaquín Almaraz, Joaquín Saciaimbarrena, Luca Brioschi, Luciana Cristoforo, Mateo Mangione, Pedro Rapela, Ramiro Ríos, Rubí Rendón, Valentino Penalta  
Instagram: [Sigmaescapes](#)

[Inicio](#)[Sala de Escape](#)[Contactanos](#)[Nosotros](#)[Documentación de desarrollo](#)

<b>Rapela</b> Pedro Diseño de dispositivos 	<b>Cristoforo</b> Luciana Diseño de dispositivos 	<b>Galloro</b> Araceli Diseño de dispositivos 
<b>Saciaimbarrena</b> Joaquín Marketing 	<b>Brioschi</b> Luca Desarrollo web 	<b>Chirinos</b> Cristofher Desarrollo web 
<b>Ríos</b> Ramiro 	<b>Rendón</b> Rubí 	<b>Mangione</b> Mateo 