

S.I.G.P.D

UTULAB

Devance

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Domínguez	Pablo	4.803.763-7	pablof.estudiante@gmail.com
SubCoordinador	Spagnuolo	Rafaella	4.967.194-5	rafaellaspag@gmail.com
Integrante 1	Luisi	Diego	5.314.397-4	luisi.diego244@gmail.com
Integrante 2	Grieco	Julián	4.980.006-3	kgrieco@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 3	Araujo	Osvaldo	1.227.073-2	osvaldo.araujo@estudiante.ceibal.edu.uy

Docente: Valles, Elina

Fecha de culminación

15 / 09 / 2025

SEGUNDA ENTREGA

Índice

Contenido

Carta de presentación	2
Nombre del equipo: Devance	4
Logo	4
Introducción.....	6
Ficha Técnica	7
Cronograma inicial tentativo del proyecto - Sistema de gestión de partidas de Draftosaurus (junio-noviembre 2025)	7
Mayo 2025	7
Junio 2025	8
Semana 1-2 (03/06 al 14/06)	8
Semana 3-4 (17/06 al 28/06)	8
Julio 2025	8
Semana 1-2 (01/07 al 12/07)	8
14/07/2025 – Primera entrega	9
Semana 3-4 (15/07/2025 al 27/07/2025).....	9
Agosto 2025	9
Todo el mes (01/08 al 31/08)	9
Septiembre 2025	9
01/09 al 13/09	9
15/09 – Segunda entrega.....	10
16/09 al 30/09	10
Octubre 2025.....	10
Todo el mes (01/10 al 31/10)	10
Noviembre 2025	10
Prototipos iniciales:	11
Objetivos generales y específicos	12
Objetivo general:.....	12
Objetivos específicos:.....	12
Justificación del proyecto	12
Marco teórico	13

Desarrollo del proyecto (avance técnico y organizativo)	13
Resultados esperados.....	13
Conclusiones.....	14
Desarrollo técnico.....	14
Primeros diseños en 3D (fichas de dinosaurios).	14
Diseño final tableros.....	15
Merchandising inicial.....	16

Carta de presentación

Devance
2025

Montevideo, 28 de mayo de

Docente de la asignatura: Elína Valles
Asignatura: Tutoría de Proyecto
Instituto Técnico Informático

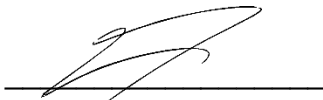
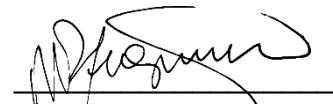
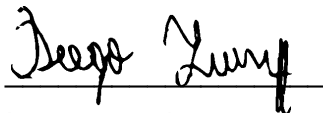
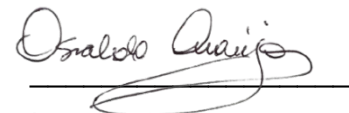
A continuación, los alumnos de tercero 3MF del turno Nocturno del Instituto Técnico Informático nos presentamos ante usted, con el fin de informar la creación del grupo Devance.

A continuación, se detalla dicha integración y roles del grupo:

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL
Coordinador	4.803.763-7	Domínguez	Pablo	pablof.estudiante@gmail.com
Subcoordinador	4.967.194-5	Spagnuolo	Maria Rafaella	rafaellaspag@gmail.com
Integrante 1	5.314.397-4	Luisi	Diego	luisi.diego244@gmail.com
Integrante 2	4.980.006-3	Grieco	Julián	jpgrieco@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 3	1.227.073-2	Araújo	Osvaldo	osvaldo.araujo@estudiante.ceibal.edu.uy

Por contacto al correo: contacto.devance@gmail.com

Firmas:


Coordinador
Subcoordinador
Integrante 1
Integrante 2
Integrante 3

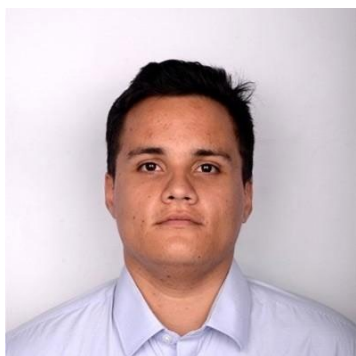
Domínguez, Pablo

Coordinador



Spagnuolo, Rafaella

Subcoordinador



Luisi, Diego

Integrante 1



Grieco, Julián

Integrante 2



Araujo, Osvaldo

Integrante 3

Nombre del equipo: Devance

¿Por qué se llama así y por qué el eslogan es “Juntos un paso adelante”?

El nombre Devance viene del francés y significa “adelantarse” o “estar un paso adelante”. Esa es justamente la idea que queremos transmitir: una empresa que innova, que propone, que no se queda esperando. Además, en la palabra se mezcla “Dev” (de “development”, desarrollo en inglés), que apunta al desarrollo de software, que es lo que hacemos, y “vance”, que suena a “avance”, reforzando la idea de progreso. El eslogan “Juntos un paso adelante” cierra todo el concepto: no se trata solo de estar adelante, sino de hacerlo con el cliente, como equipo, acompañando cada paso y aportando valor real.

Logo

ISOLOGO



LOGO

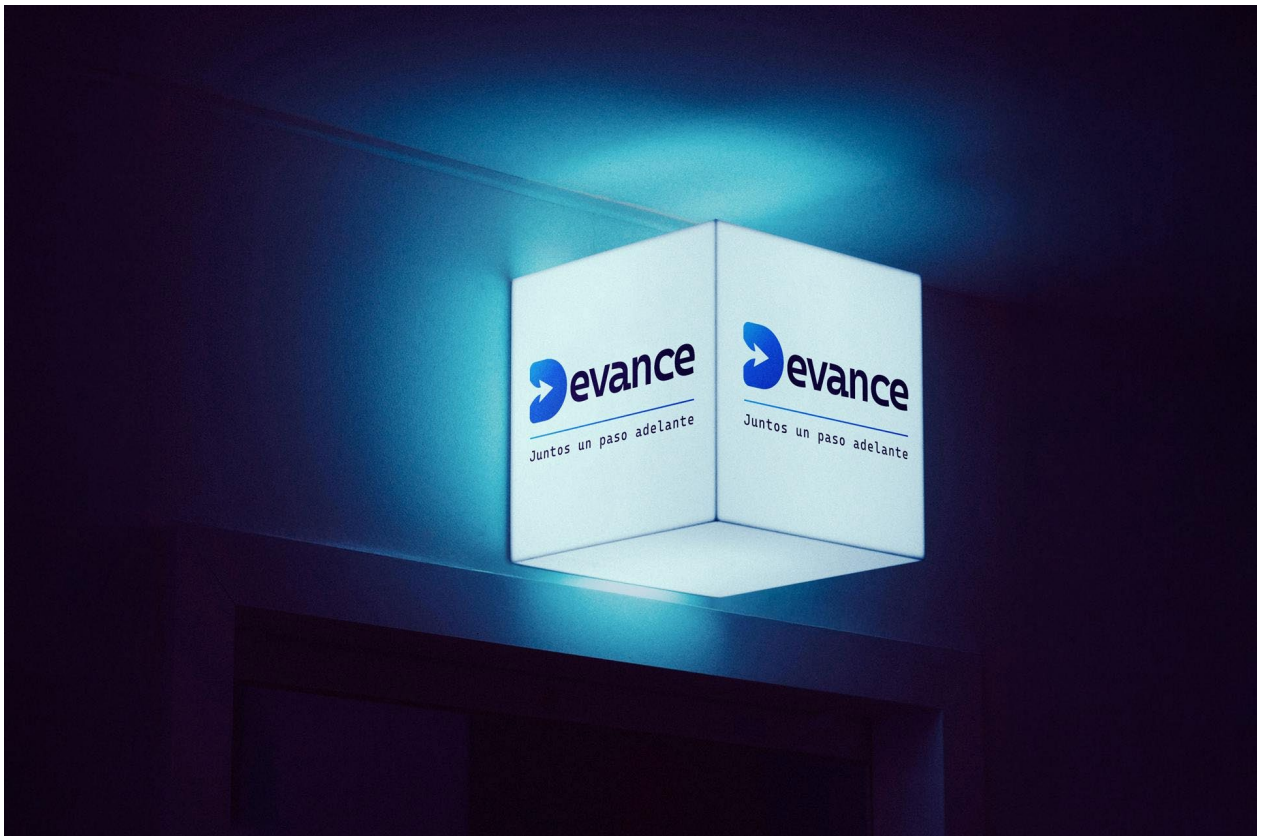
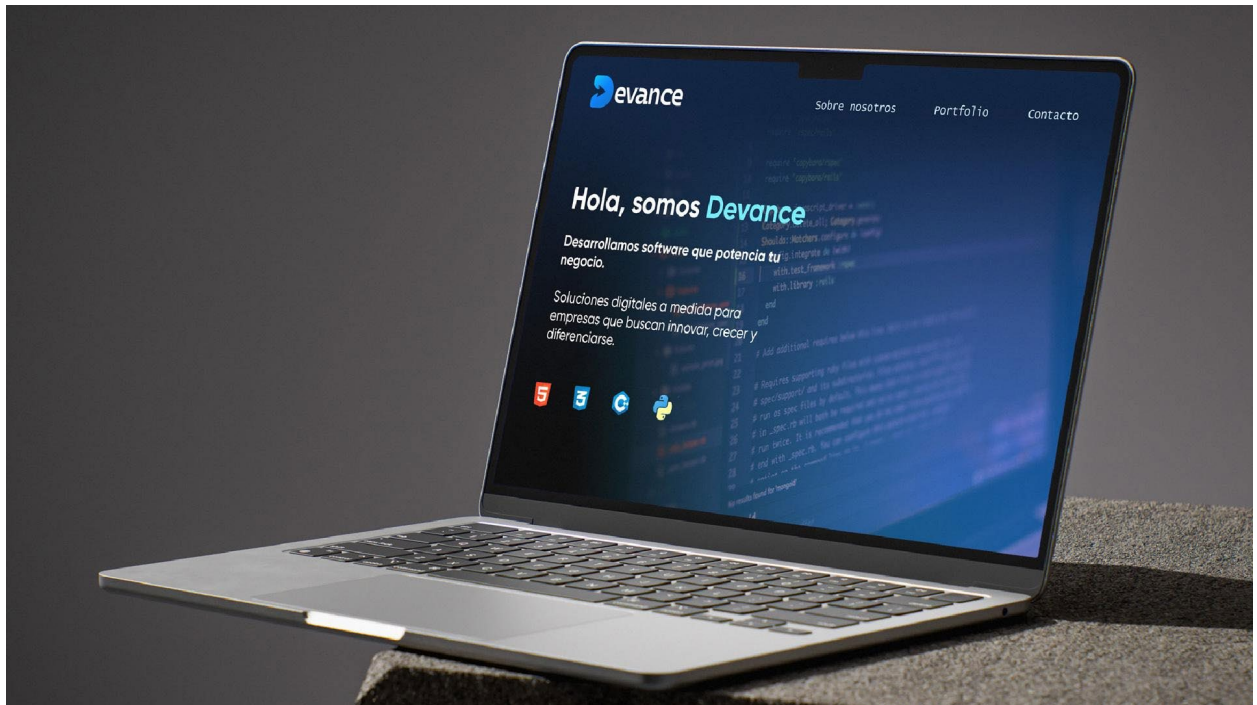


LOGO CON SLOGAN



Juntos un paso adelante







Introducción

El presente proyecto surge como una propuesta para digitalizar y complementar la experiencia del juego de mesa **Draftosaurus**, combinando el mundo físico con el digital. La idea es crear una **aplicación web** que no solo permita jugar partidas completas desde la plataforma, sino que también funcione como una herramienta de apoyo para quienes juegan con el juego físico de caja.

Por un lado, vamos a desarrollar una **versión digital del juego**, respetando las mecánicas originales: selección de dinosaurios, restricciones del dado, colocación en recintos y puntuación automática. Por otro lado, también vamos a incorporar un **modo de seguimiento**, donde los usuarios pueden registrar las jugadas y calcular los puntos mientras juegan en persona, haciendo todo más rápido, claro y accesible para todos.

La app se va a construir con tecnologías web como **PHP**, **JavaScript**, **HTML** y **CSS**, apuntando a una experiencia fluida y responsiva. El objetivo es que la aplicación funcione tanto en computadoras como en celulares o tablets, con un enfoque visual, intuitivo y fácil de entender para cualquier tipo de jugador.

Más allá del desarrollo técnico, este proyecto busca integrar todas las materias del curso: **Programación Full Stack, Ingeniería del Software, Tutoría de Proyecto UTULAB, Administración de Sistemas Operativos, Física, Sociología y Emprendedurismo y Gestión**, presentando una propuesta concreta que reúne todo lo aprendido y lo transforma en un producto funcional y creativo.

Ficha Técnica

- Nombre: Draftosaurus
- Temática: Dinosaurios, parques jurásicos, estrategia ligera
- Tipo de juego: Juego de mesa familiar, competitivo, de selección y colocación de fichas (tipo draft)
- Jugadores: 2 a 5
- Duración: 15-20 minutos
- Edad recomendada: 8+
- Mecánicas principales: selección rotativa de dinosaurios, colocación en tablero personal, restricciones por dado, puntuación variable.
- Objetivo: Crear el parque de dinosaurios más eficiente, organizando a los dinos en distintos recintos según reglas específicas para obtener la mayor cantidad de puntos.

Cronograma inicial tentativo del proyecto - Sistema de gestión de partidas de Draftosaurus (junio-noviembre 2025)

Mayo 2025

- 19/05 – Recepción de los requerimientos por parte del cuerpo docente.
- 30/05 – Entrega de conformación oficial de los grupos (documento físico + digital).

Junio 2025

Semana 1-2 (03/06 al 14/06)

- Relevamiento inicial del sistema.
- Estudio de factibilidad técnica y organizacional.
- Propuesta de ciclo de vida (modelo tradicional).
- Organización del equipo: roles, reglas internas, paradigma de trabajo.
- Registro de grupo en plataforma de control de versiones (GitHub).
- Elaboración de carta de presentación y elección de nombre del equipo.

Semana 3-4 (17/06 al 28/06)

- Inicio de la elaboración del ESRE (IEEE830).
- Diagramas de planificación: Gantt (1ª entrega), CPM o PERT.
- Maquetas iniciales:
 - Bocetos de UI/UX digital (pantalla de inicio, tablero verano, resultados).
 - Diseño físico preliminar del tablero y dado.
 - Logo del equipo e identidad gráfica.
- Redacción de introducción y ficha técnica del juego para UTULAB.

Julio 2025

Semana 1-2 (01/07 al 12/07)

- Desarrollo del prototipo visual en HTML5 + CSS3 + Bootstrap 5.3:
 - Estructura semántica completa.
 - Diseño responsive básico (mobile first).
 - Navegación entre pantallas.
- Redacción de documentación:
 - Justificación tecnológica.
 - Árbol y tabla de decisiones.
 - Planificación formal del proyecto.
 - Portada, índice y hoja testigo para la carpeta.

14/07/2025 – Primera entrega

- Prototipo funcional (estructura visual).
- ESRE completo.
- Diagramas (Gantt, CPM/PERT).
- Prototipos iniciales (UI, tablero, dado).
- Identidad del equipo (nombre, logo, roles).
- Documentación obligatoria completa según rúbrica.
- Repositorio actualizado.

Semana 3-4 (15/07/2025 al 27/07/2025)

- Correcciones post feedback docente.
- Inicio del modelado de datos: DER preliminar, claves, relaciones.
- Instalación y prueba del entorno local (XAMPP, MySQL).

Agosto 2025

Todo el mes (01/08 al 31/08)

- Refinamiento del DER + transformación al esquema relacional (3FN).
- Documentación de restricciones no estructurales.
- Implementación física de la base de datos (DDL, usuarios, permisos).
- Inserción de datos de prueba.
- Mejora del diseño responsive.
- Implementación inicial de funcionalidades (modo individual):
 - Interacción básica en el tablero.
 - Validaciones frontend/backend.
 - Comunicación asíncrona con el servidor.

Septiembre 2025

01/09 al 13/09

- Integración y prueba de funcionalidades mínimas.
- Corrección e integración de documentación.
- Finalización del video de avance.

15/09 – Segunda entrega

- Modelo de datos completo.
- Base de datos implementada y operativa.
- Funcionalidades iniciales del sistema (modo individual).
- Diagramas UML (clases y casos de uso).
- Análisis costo-beneficio.
- Gestión de riesgos.
- Métricas preliminares.
- Video demostrativo.

16/09 al 30/09

- Estructura base del modo multijugador.
- Validación de arquitectura en tres capas.
- Revisión de interfaz y nuevos componentes.

Octubre 2025

Todo el mes (01/10 al 31/10)

- Implementación completa de lógica multijugador.
- Consolidación de backend PHP + frontend JS.
- Plan y ejecución de testing funcional.
- Elaboración de manuales: usuario, instalación y mantenimiento.
- Documentación de cierre y retrospectiva del proyecto.
- Última revisión del repositorio.

Noviembre 2025

- 03/11 – Entrega de documentación final.
- 04/11 – Entrega e instalación del sistema.
- 10/11 al 12/11 – Defensa del proyecto.

Prototipos iniciales:



Bocetos UX/UI: <https://bit.ly/4mivYVu>

Stickersheet: <https://bit.ly/4ngpgjO>

Diseño completo de la aplicación: <https://bit.ly/3K2wc5C>

Objetivos generales y específicos

Objetivo general:

Desarrollar una aplicación web que digitalice el juego de mesa Draftosaurus, permitiendo jugar partidas completas en línea y también apoyar el conteo de puntos en el juego físico.

Objetivos específicos:

- Implementar un prototipo funcional que respete las reglas originales.
- Diseñar una interfaz intuitiva y adaptable a distintos dispositivos.
- Crear y administrar una base de datos en MySQL para usuarios, partidas y puntuaciones.
- Incorporar un modo de apoyo al juego de caja y otro que permita jugar en la web.
- Documentar el proceso técnico y elaborar manuales de usuario.
- Organizar el trabajo en equipo aplicando metodologías de gestión de proyectos.

Justificación del proyecto

El proyecto surge como una forma de aplicar lo aprendido en todas las materias del curso en un producto real. La digitalización de Draftosaurus aporta accesibilidad, practicidad y rapidez tanto en su versión online como en la física, facilitando el conteo automático de puntos. Además, nos permite desarrollar competencias técnicas y organizativas que serán clave para el futuro profesional.

Marco teórico

El proyecto se apoya en distintos fundamentos:

- Ingeniería del software: planificación de tareas, ciclos de vida y gestión de riesgos.
- Desarrollo web full stack: tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y PHP para frontend y backend, con MySQL como base de datos.
- Diseño UX/UI: interfaces centradas en el usuario, responsivas y fáciles de usar.
- Digitalización de juegos de mesa: análisis de cómo llevar mecánicas físicas al entorno digital sin perder jugabilidad.
- Trabajo colaborativo: roles definidos, control de versiones y organización del equipo.

Desarrollo del proyecto (avance técnico y organizativo)

Hasta ahora logramos:

- Organización de roles y reglas internas dentro del equipo Devance.
- Creación de la identidad del grupo (nombre, logo, lema).
- Prototipos de interfaz UX/UI y primeros diseños visuales.
- Desarrollo del prototipo web con HTML y CSS responsivo.
- Inicio del modelado de la base de datos y pruebas en XAMPP.
- Uso de GitHub para control de versiones y colaboración.

Resultados esperados

- Una aplicación estable y funcional para jugar Draftosaurus online.
- Un sistema que gestione usuarios, partidas y puntajes de forma automática.
- Interfaz clara, amigable y adaptable a distintos dispositivos.

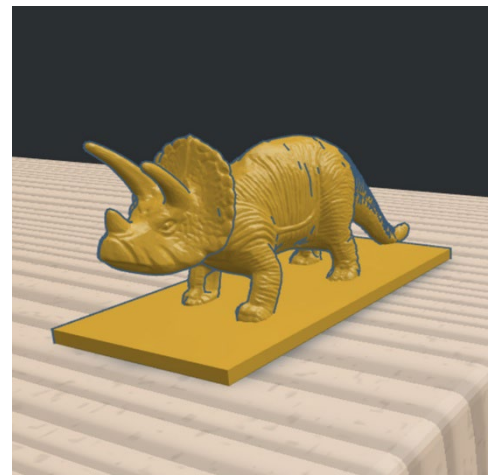
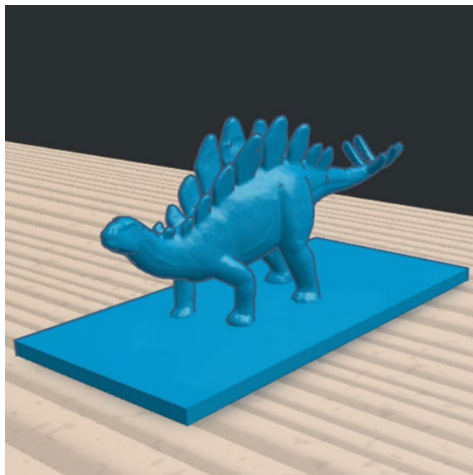
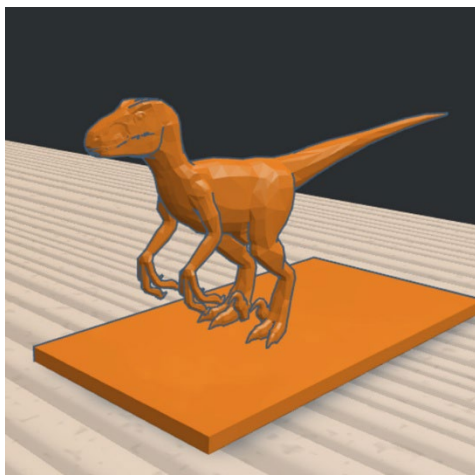
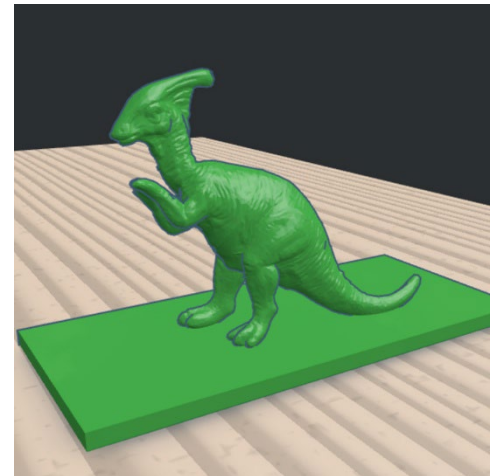
- Documentación técnica y manuales de instalación, uso y mantenimiento.
- Un producto que demuestre lo aprendido y pueda ser defendido ante docentes.

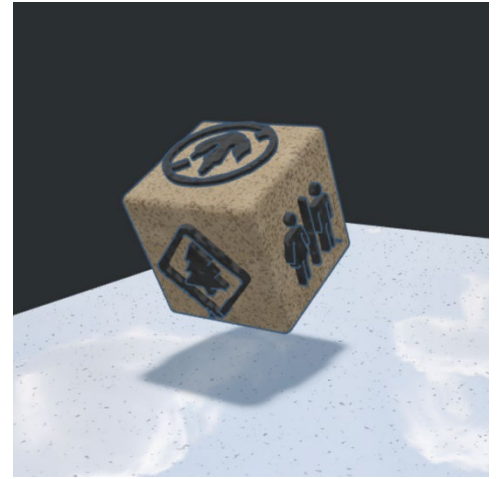
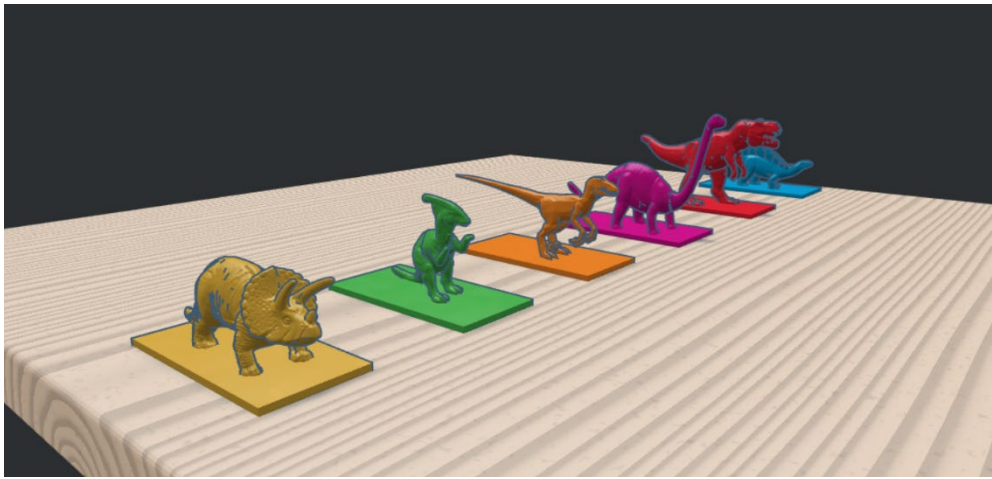
Conclusiones

El proyecto es una oportunidad para aplicar de manera integrada los conocimientos adquiridos, combinando lo técnico con la organización del trabajo en equipo. Esperamos que el resultado final sea no solo una herramienta útil para los jugadores, sino también una muestra del compromiso y la capacidad de transformar una idea en un producto concreto.

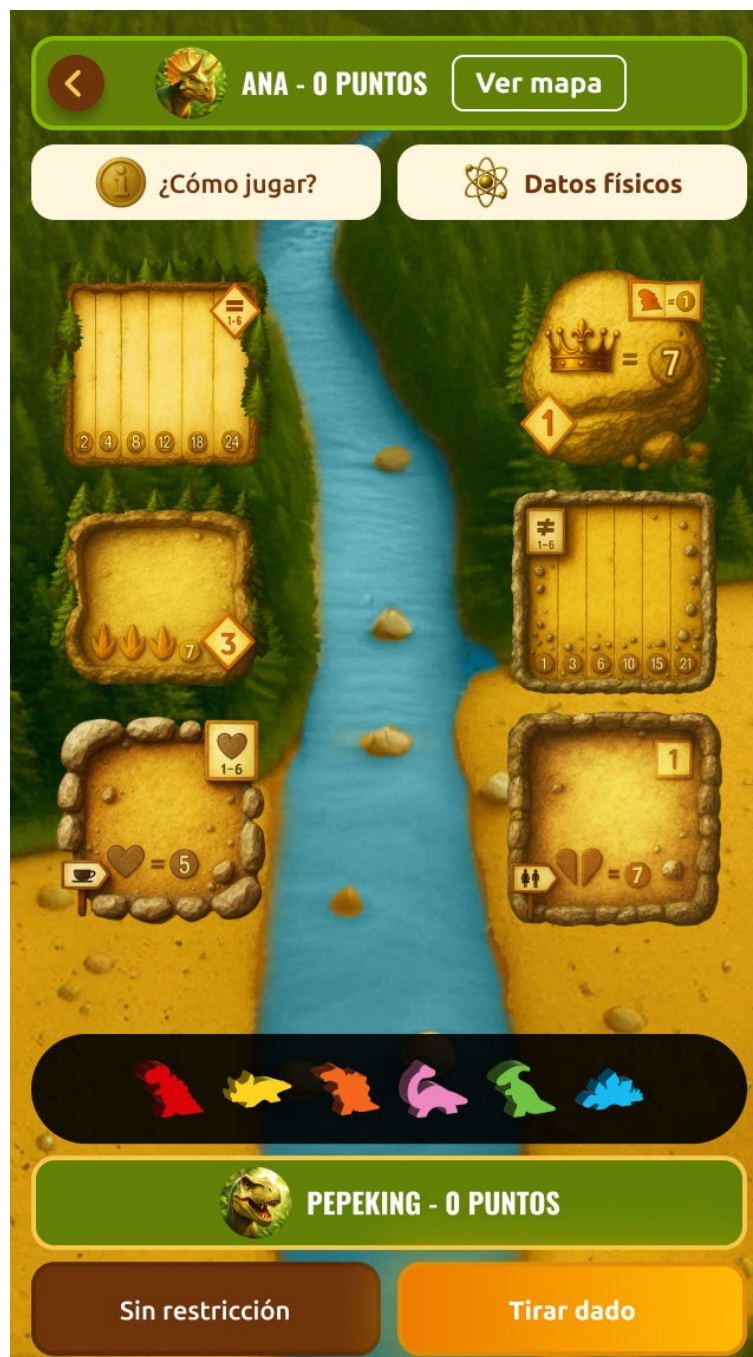
Desarrollo técnico

Primeros diseños en 3D (fichas de dinosaurios).





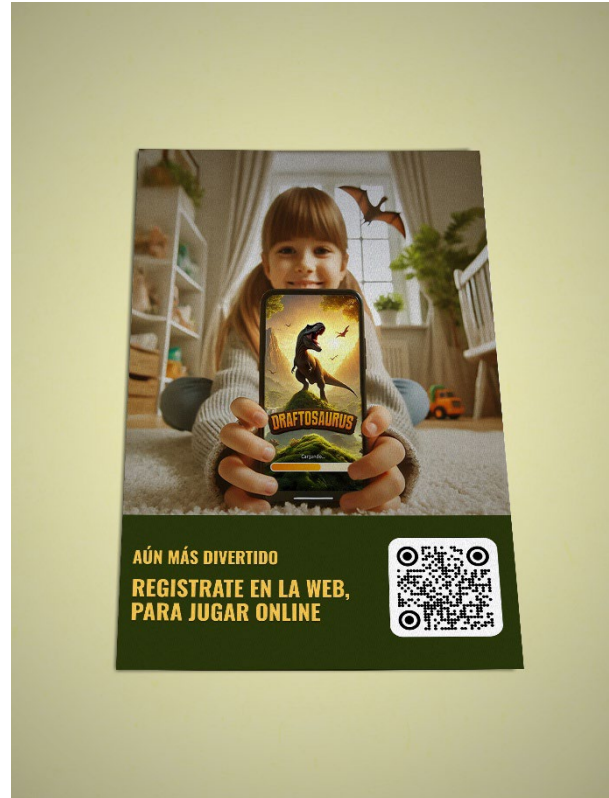
Diseño final tableros



Merchandising inicial



Remeras del juego



Flyer para loguearse en al app

Hoja Testigo

Integrante 1



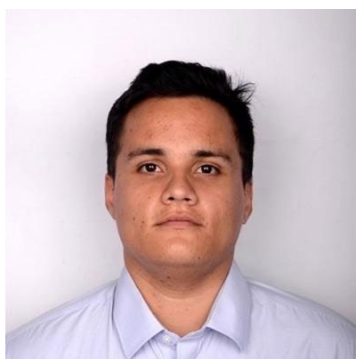
Domínguez, Pablo

Coordinador



Spagnuolo, Rafaella

Subcoordinador



Luisi, Diego

Integrante 1



Grieco, Julián

Integrante 2



Araujo, Osvaldo

Integrante 3