25/8/25:

Adrian y Rodrigo, estuvieron ocupados con sus tareas del proyecto anterior (El papu GYM) por eso este día no estuvieron presentes

Franco hizo:

- El drive

- El backlog

- El github

Lukas Empezó con:

* El mapa visual

En aquel momento empezamos a trabajar en el apartado de la información y la organización del proyecto debido a la etapa temprana que estaba el proyecto que nos impedía producir el código.

27/8/25:

Hasta entonces creamos el drive, parte del mapa visual y el backlog, luego empezamos hacer lo siguiente:

- Las herramientas (Hecho por Lukas)  
- El mapa visual (Hecho por Lukas)

- La interfaz (Hecho por Rodrigo)  
- El Proyecto Final Tesis (Hecho por Adrian)  
- Más apartado de Información (Hecho por Franco)

29/8/25:

Siendo una continuación de la anotación anterior, en el día de hoy los 4 miembros del Grupo procederá con la realización de sus respectivas tareas asignadas por el Scrum Master.  
  
- **Adrian Hidalgo:** Será el responsable de la documentación y redacción de la tesis del grupo. Su tarea principal consiste en registrar de manera ordenada y clara cada una de las acciones realizadas por los integrantes del equipo en el desarrollo del proyecto, garantizando un seguimiento completo de los avances.  
  
- **Franco Quaremba:**Estará a cargo de la sección denominada **Información** dentro de la página web. El contenido se basará en lo que nos asignaron que es “Fabrica de telas”, describiendo que se hará, los objetivos del emprendimiento y la información de relevancia para el usuario.  
  
  
- **Lukas Gonzales:** Ya habiendo concluido previamente con el desarrollo de la parte de Herramientas, en esta etapa se encargará de la creación del **Mapa visual** del proyecto así como del **Chasis del Código**, estableciendo la estructura base sobre la cual se apoyará el desarrollo posterior  
  
  
- **Rodrigo Acevedo:** Es responsable del diseño y elaboración de la **interfaz de usuario de la página web.** Su trabajo se centrará en definir los aspectos visuales y funcionales que se implementarán posteriormente en el código HTML, asegurando una presentación clara e intuitiva .  
  
Con esta distribución de responsabilidades, el equipo busca avanzar de manera organizada y eficiente en la concentración del proyecto, manteniendo la coherencia entre las distintas áreas de trabajo.   
Siendo algo nuevo e inesperado, el profesor **Damián Olaso** asignó a nuestro grupo un nuevo integrante, de nombre "**Raul Martinez**", el cual hizo que el Scrum Master, Franco Quaremba, se vea en la necesidad de re-organizar y realizar un grupo de WhatsApp con el propósito de organizar y centralizar mejor el grupo.

1/9/25:

En el día de la fecha se procedió a la correcta configuración del repositorio en GitHub, el cual inicialmente presentaba inconvenientes de visualización debido a la ausencia del archivo "README.md". Esta omisión atribuida al Scrum Master (**Franco Quaremba**) impedía que el repositorio temporal se activará de manera adecuada, la situación fue identificada y resuelta gracias a la colaboración de **Adrián Hidalgo** quien contribuyó activamente en el análisis del problema y en la implementación de la solución correspondiente. A partir de esta intervención el repositorio quedó funcional y accesible para todo el equipo  
  
Mas haya de todo esto, no hemos hecho mucho hoy, porque tuvimos clases de redes y algún que otro inconveniente con los miembros del grupo, ya para el dia “3/9/25” laburaremos mas y no atrasarnos de lo debido.

3**/9/25:**

En el día de la fecha, el grupo comenzó a trabajar con los planos. **Adrián Hidalgo** finalizó su parte del trabajo y ahora se dedicará a otra tarea, con la cual concluirá su jornada. Además, debe terminar su carpeta de campo.

Nos informaron previamente que, además del plano 2D que estamos realizando, debemos preparar un plano 3D en formato conceptual. Este plano no tiene que ser idéntico al 2D, ya que no es posible aplicarlo de la misma forma debido a la gran cantidad de máquinas. Hacerlo exacto implicaría una pérdida considerable de tiempo.

Por otro lado, **Lukas González** avanzó significativamente con la parte del código de mensajería.

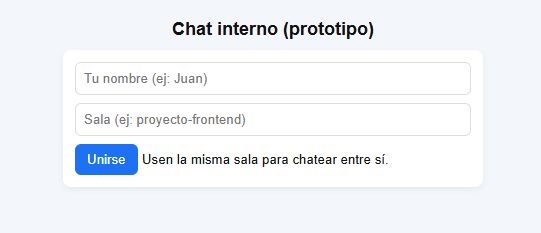
Con la incorporación del nuevo integrante, **Raúl Martínez**, le asignamos la tarea del mapa visual, que consiste en crear una representación gráfica clara y sencilla para facilitar la comprensión del proyecto.

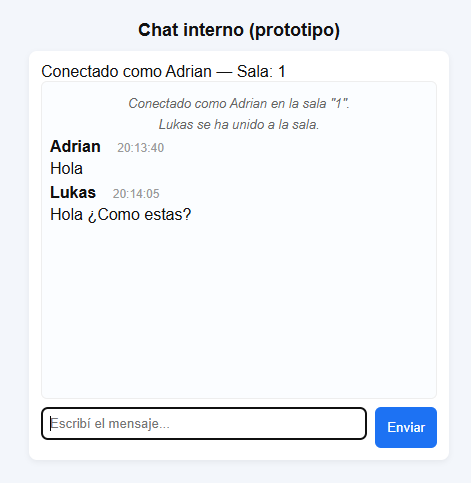
**Rodrigo Acevedo** y **Franco Quaremba** también están colaborando en la elaboración de los planos, ellos se encargaron de tomar las medidas de los diferentes pisos de la empresa, una tarea importante para que después cualquiera de los tres que trabajaron en esta etapa pueda ubicar las computadoras correctamente en el plano.

Trabajar en equipo está siendo fundamental para avanzar de manera organizada y sin perder tiempo. Cada uno tiene una parte asignada y eso nos ayuda a que todo fluya mejor. Así podemos asegurarnos de que las dimensiones y la ubicación de los equipos sean lo más precisas posible.

Esta buena coordinación nos va a permitir hacer el levantamiento de datos de forma más rápida y que el plano refleje fielmente cómo está distribuido todo, lo que facilitará las próximas etapas del proyecto.

5**/9/25:**

Hoy estuvimos terminando el plano de las salas, que son un total de 21 con sus medidas correspondientes. Franco Quaremba, Rodrigo Acevedo y Adrian Hidalgo, se encargaron de eso, tuvieron un inconveniente ya que parte de piso 2 se borro y Adrian Hidalgo Junto con Rodrigo Acevedo, rehicieron todo ese piso desde 0 por ese error del **Draw.io.**   
  
Lukas Gonzales hizo un gran avance el día de hoy, ya que hizo el primer prototipo de chat en vivo, funciona correctamente.  
  
Vamos a explicarlo como funciona:  
  
Como pueden ver, tenemos  
que ingresar el nombre  
puedes utilizar el que tu quieras  
(obviamente sin ser ofensivos).  
  
Luego tenemos la “Sala”  
nosotros lo probamos con el   
número “1” para ingresar a la   
sala. Las Salas son públicas pero el prototipo permite que el usuario pueda crear su propia sala, un ejemplo: Pones “300” en la parte de la sala y automáticamente se crea esa sala y si otro ingresa con ese mismo número, le permitirá ingresar también de la misma forma. Sabemos que podría ser un peligro ya que si estas en una reunión con este número o con otro más sencillo de escribir cabe la posibilidad de que cualquiera entre y sea un problema. Por eso por ahora se recomendaría usar: **Mayúsculas, Números, Símbolos, Etc.**  


Lukas: Para esto, estaba revisando qué herramientas o bibliotecas, en ello encontré **Socket.io** que según lo leido. Es una biblioteca que permite la comunicación entre servidor y usuario. Lo cual me servio para este prototipo.  
  
  
Para terminar este detalle, aqui tambien dejo la imagen de como se ve el chat:   
  
Se ve simple, pero bueno es un prototipo  
no esperes mucho aun con eso. Tiene las  
funciones principales de enviar un mensaje  
y ver el nombre del usuario que se puso.  
Tiene también el tiempo real de cuanto se

tarde en enviar el mensaje.   
  
El chat te avisa que vos conectas como  
“Usuario” en tal sala y si otro ingresa desde  
la misma sala aparecerá como   
“Usuario se ha unido a la tal sala”.  
  
Para terminar, en la parte de arriba del chat

sale “Conectado como Usuario - Sala 1”.  
Obviamente el número de la sala que tu   
ingreses cambiará.   
  
  
  
Bueno hay cosas que mejorar en este prototipo, porque se ve simple y al menos funciona, los que le faltaria agregar sería, la parte de los emojis, que el chat sea un poco más grande y si es posible cambiarlo a modo oscuro a tu gusto, pero eso lo iremos viendo en el transcurso de los días, por ahora esto es todo lo que podemos hablar de este avance.

10**/9/25:**

**Este dia va recapitular lo que paso tambien el 8/9/25 y lo que haremos hoy.**

El lunes 8 de septiembre se confirmó la utilización de la plataforma Minecraft para la creación del modelo tridimensional (3D) basado en los planos arquitectónicos previamente diseñados. Debido a la cantidad de computadoras involucradas en el proyecto, se decidió que el modelo no será una réplica exacta de los planos en dos dimensiones (2D), sino una versión simplificada o recortada que facilite el trabajo colaborativo y optimice el tiempo de desarrollo.

El equipo responsable de la elaboración del modelo 3D está conformado por **Adrián Hidalgo** y **Rodrigo Acevedo**. Al inicio del proyecto, enfrentaron dificultades técnicas relacionadas con la conexión a la red del gobierno, lo que impedía la sincronización necesaria para trabajar en conjunto en Minecraft. Para superar este inconveniente, solicitaron apoyo al profesor Olaso, quien facilitó la conexión mediante una red LAN local, permitiendo así la colaboración simultánea en el entorno de juego. Actualmente, el avance del modelo está respaldado y almacenado en la unidad de Google Drive de **Adrián Hidalgo**, garantizando la seguridad y preservación de los progresos realizados.

Por otro lado, se identificó una deficiencia en la gestión de los Diagramas necesarios para el desarrollo de la página web vinculada al proyecto. Estos diagramas son elementos fundamentales para la correcta planificación y ejecución del diseño de la plataforma digital. Lamentablemente en los días recientes el grupo olvidó llevar a cabo esta tarea durante las sesiones presenciales. Por tal motivo, se asignó a cada integrante del equipo la responsabilidad individual de elaborar un diagrama específico desde sus hogares, con el fin de acelerar el proceso y asegurar la entrega oportuna de estos documentos.

De esta manera, el equipo continúa avanzando en paralelo con la construcción del modelo 3D y el desarrollo de los materiales complementarios necesarios para el éxito del proyecto.

**Adrian Hidalgo:** Hace el Diagrama de Base de Datos (después de que se haga el de DFD) + Modelado 3D  
  
**Franco Quaremba**: Hace el Diagrama de Flujo de Datos  
  
**Rodrigo Acevedo:** Hace el caso de uso + Modelado 3D  
  
**Lukas Gonzales:** Codigo HTML   
  
**Raul Martinez:** Hace el Frontend   
  
Se acordó que el trabajo para la construcción del modelo 3D se realizará durante las clases presenciales, con el fin de distribuir mejor los tiempos asignados a cada tarea y facilitar un desarrollo más cómodo y eficiente para todos los involucrados.  
  
De manera imprevista, en estos días el grupo recibió material de estudio correspondiente a 11 trabajos prácticos del curso “Generación T”. Esta carga adicional de trabajo podría generar retrasos en el avance del proyecto actual, así como en la preparación para futuras evaluaciones. Aunque aún no se tiene claridad sobre cómo se logrará cumplir con todos los compromisos a tiempo, el equipo mantiene una actitud tranquila y confiada en que con organización y esfuerzo se encontrará una solución adecuada.

De esta manera, el equipo continúa avanzando en paralelo con la construcción del modelo 3D y el desarrollo de los materiales complementarios necesarios para el éxito del proyecto.