

S.I.G.P.D.

Sociología

CEITAROX

| Rol | Apellido | Nombre | C.I | Email |
|-----------------|-----------|----------|-------------|------------------------------|
| Coordinador | Rodríguez | Piero | 5.592.003-7 | rpierina286@gmail.com |
| Sub-Coordinador | Gracés | Tatiana | 5.713.652-9 | tatianatareasutu@gmail.com |
| Integrante 1 | Caballero | Juancruz | 5.714.462-1 | zuzuonetwothree@gmail.com |
| Integrante 2 | Cardozo | Celeste | 5.716.176-6 | celestecardozo1803@gmail.com |
| Integrante 3 | Vázquez | Ignacio | 5.479.448-7 | nachosfera14@gmail.com |

Docente: Vargas, Bertha

**Fecha de
culminación**

14/07/2025

PRIMERA ENTREGA



Índice

1. Introducción
2. Presentación del proyecto
 - 2.2 Explicación del funcionamiento del juego
3. Objetivos principales y específicos de la investigación
4. Fundamentación del proyecto
5. Marco teórico



1. Desarrollo del proyecto

En esta carpeta se expondrá nuestro proyecto de egreso, con el nombre de CEITAROX presentamos un sistema de seguimiento y gestión para el juego de mesa de tipo "draft" de nombre Draftosaurus de manera online, el cual hemos bautizado como FlowerDraft, donde ganará el jugador con la mejor florería.

Este documento tratará de abordar problemáticas iniciales del proyecto relacionadas desde una perspectiva sociológica como también de la rama informática. Se explicará el proceso analítico del grupo ante las dificultades más cercanas a la margen social y nuestras fuentes de información y respaldo teórico.



2. Presentación del proyecto

El presente proyecto, de título FlowerDraft, forma parte de nuestro trabajo de egreso, en el cual abordamos el desarrollo de un sistema de seguimiento y gestión online para el juego de mesa “Draftosaurus”, adaptado a una nueva temática, reimaginando el concepto y transformándolo a una temática centrada en la competencia de florerías en vez de dinosaurios.

El sistema a plasmar permite registrar el progreso de cada partida, gestionar jugadores y puntajes, y mantener un orden visual y estructural del juego. Esta herramienta fue pensada para facilitar la experiencia de juego.

2.1 Explicación sobre el funcionamiento del juego

El juego de mesa trata sobre obtener la mejor “granja” de flores.

2.1.1 Preparación:

1. Cada jugador tomará un tablero de florería y lo colocará frente suyo
2. Se quitarán fichas en caso de que sean menos de 5 jugadores:
 - 4 Jugadores: 48 fichas (se quitan 2 fichas de cada tipo)
 - 3 Jugadores: 36 fichas (se quitan 4 fichas de cada tipo)
 - 2 Jugadores: 48 fichas (se quitan 2 fichas de cada tipo)

En caso de que sean 5 jugadores se jugará con todas las fichas.

2.1.2 Desarrollo de la partida:

Cada jugador va a tomar 6 fichas de forma aleatoria de la bolsa, cuando todos lo hayan hecho, cada jugador tendrá que elegir entre una de las fichas agarradas para colocarla en un recinto, una vez todos hayan colocado una ficha, los jugadores pasarán las fichas restantes a la persona de su derecha, finalizando el turno. Seguirán colocando y permutando las fichas hasta que se acaben, entonces volverán a agarrar 6 fichas de la bolsa y repetirán lo mismo.

Antes de cada turno, un jugador tirará el dado, éste indicará una restricción según la cara que salga, la cual afectará a todos los jugadores menos al que tiró el dado. Cuando termine el turno, el dado pasará al jugador de la derecha.

Los recintos tienen distintas restricciones y condiciones, dando cierta cantidad de puntos cada uno si estas son cumplidas.

CEITAROX

I.S.B.O.

3MJ



2.1.3 Final de partida:

Una vez la bolsa se quede sin fichas y hayan 12 en cada tablero, el juego habrá terminado y se contarán los puntos, quien tenga más será el ganador

3. Objetivos de la investigación

Los objetivos están planteados desde la mirada estética y funcional del proyecto (la primera entrega no involucra el sistema lógico de la aplicación).

Objetivos principales:

- Desarrollar una herramienta digital que permita gestionar y dar seguimiento de forma clara y accesible a partidas del juego de mesa Draftosaurus, adaptado a una nueva temática de nombre FlowerDraft.

Objetivos específicos:

- ¿Qué funciones del programa son relevantes y cómo se van a distribuir dichas funciones (en forma de botones) a cada zona del gestor?

El gestor tiene que ser liviano, tanto en diseño como en acciones para el usuario final. Puede resultar engorroso ofrecer muchas opciones y funciones al cliente, pudiendo desmotivarse y/o abandonarlo.

- ¿Cómo adaptamos la escala visual de la aplicación web a dispositivos móviles?

Nosotros hasta ahora no tenemos el suficiente conocimiento para adaptar páginas web a pantallas de celular



4. Fundamentación:

La creación de FlowerDraft es fundamental para mejorar la gestión de partidas del juego Draftosaurus a través de un entorno digital.

Este nuevo enfoque adapta el juego a una competencia entre florerías, facilitando enormemente el seguimiento de puntajes y la progresión de los jugadores. Además, la herramienta busca fusionar lo digital con lo lúdico, enriqueciendo así la experiencia de los jugadores.

Este proyecto también permite ampliar nuestros conocimientos y conocer formas de utilizarla para compartirla e implementarla en personas ajenas a la rama de la informática. El hecho de compartir nuestro trabajo al público permite saber las cualidades y carencias que tiene nuestra aplicación y nosotros como desarrolladores.

Nos permite aprender a utilizar de forma más profunda el pensamiento computacional como es, por ejemplo, la generalización, que es reutilizar técnicas aprendidas en anteriores experiencias, y la abstracción, dividir un problema en pequeñas partes para trabajar con “mini-problemas”. El uso de estas técnicas en asuntos cotidianos y técnicos favorecen a una rápida y/o eficiente afrontación a la incertidumbre durante la realización del proyecto

Este proyecto relacionado a la sociología involucra un circuito emocional en los jugadores. Al inicio del juego el clima emocional es de incertidumbre y curiosidad, la mirada del jugador sobre su progreso en la partida es expectante por ende “imagina” cómo habrá jugado en relación a los demás jugadores. Al terminar la partida cambia drásticamente a un clima diverso en cada una de los participantes de impacto, sorpresa, emoción, tristeza u enojo. Sara Ahmed decía que las emociones marcan la acción social, dependiendo de la mirada con la inicialmente haya jugado y su madurez emocional se generarán acciones que pueden provocar uno o más fenómenos sociales como, por ejemplo, el deseo de revancha, una discusión, etc.

En suma FlowerDraft es un recurso de circuito afectivo que organiza futuros fenómenos sociales a través del algoritmo de conteo y la mirada individual de cada jugador.



5. Marco teórico

Bibliografía:

Aportes sociológicos:

Mancini, F. (2016). Lo emocional como político: reseña del libro La política cultural de las emociones. *Debate Feminista*, 51. <https://doi.org/10.1016/j.df.2016.04.004>

Información técnico-informática

Library Carpentry. (s.f.). *Computational Thinking*.

<https://librarycarpentry.github.io/lc-computational-thinking/aio.html>

Bootstrap. (s.f.). *Introducción a Bootstrap 5.3*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>

Bootstrap. (s.f.). *Botones en Bootstrap 5.3*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/components/buttons/>

Bootstrap. (s.f.). *Utilidades de espaciado en Bootstrap 5.3*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/utilities/spacing/>

Bootstrap. (s.f.). *Ocultar elementos con utilidades de display*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/utilities/display/#hiding-elements>

Bootstrap. (s.f.). *Gestión de imágenes en Bootstrap 5.3*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/content/images/>

Bootstrap. (s.f.). *Sistema de columnas en Bootstrap 5.3*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/layout/columns/>

Bootstrap. (s.f.). *Contenedores en Bootstrap 5.3*.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/layout/containers/>

Bisign. (s.f.). *CSS Flex Direction*. <https://www.bisign.es/css/flex-direction/>

W3Schools. (s.f.). *CSS Display: clases y propiedades*.

https://www.w3schools.com/cssref/pr_class_display.php



W3API. (s.f.). *Justify-content en CSS*. <https://www.w3api.com/CSS/justify-content>

Mozilla Developer Network. (s.f.). *Propiedad CSS Overflow*.
<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/overflow>

CSS Mine. (s.f.). *Guía visual de Flexbox*.
https://www-cssmine-com.translate.goog/ebook/flexbox-items?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc