

## **Índice**

- 1.** Portada
- 2.** Carta de presentación (Nombre del equipo, integrantes, roles y firmas)
- 3.** Logo del equipo
- 4.** Introducción
- 5.** Breve descripción del juego
- 6.** Ficha técnica
- 7.** Cronograma inicial del proyecto
- 8.** Diseño del tablero
- 9.** Diseño del dado
- 10.** Boceto UI/UX digital



## 1. Portada

# S.I.G.P.D.

## Tutoría de Proyecto UTULab

JoJeRo

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL
Coordinador	5.120.902-3	Orcasberro	Jefferson	jeffersonorcasberrolopez@gmail.com
Subcoordinador	4.910.640-5	Falero	Joaquín	joaquinfalero01@gmail.com
Integrante 1	5.257.348-1	Eiriz	Rodrigo	rodrigoeirizantunez@hotmail.com
Integrante 2	6.638.292-7	Mikhailov	Iaromir	yarwq05@gmail.com

**Docente: Valles, Elina**

**Fecha de  
culminación**

**14/07/2025**

**PRIMERA ENTREGA**

**I.T.I**

**3MF**

## **2. Carta de presentación**

Nombre de la empresa: JoJeRo

Montevideo, 14 de Julio de 2025

Docente de la asignatura: Elina Valles

Asignatura: Tutoría de Proyecto UTULab

Instituto Tecnológico de Informática

Presente.

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

JoJeRo. Los correspondientes integrantes con sus roles son los siguientes:

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

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL
Coordinador	5.120.902-3	Orcasberro	Jefferson	jeffersonorcaserrolopez@gmail.com
Subcoordinador	4.910.640-5	Falero	Joaquín	joaquinfalero01@gmail.com
Integrante 1	5.257.348-1	Eiriz	Rodrigo	rodrigoeirizantunez@hotmail.com
Integrante 2	6.638.292-7	Mikhailov	Iaromir	yarwq05@gmail.com

Por contacto al correo: [JoJeRoSRL@gmail.com](mailto:JoJeRoSRL@gmail.com)

## **Integrantes**



ORCASBERRO, JEFFERSON

---

COORDINADOR



FALERO, JOAQUÍN

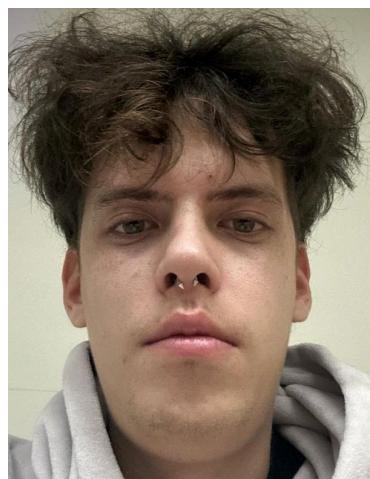
---

SUBCOORDINADOR



EIRIZ, RODRIGO

---



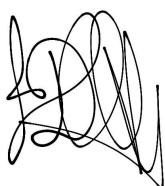
MIKHAILOV, IAROMIR

---

INTEGRANTE 1

INTEGRANTE 2

**Firmas**



---

COORDINADOR



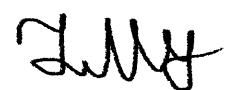
---

SUBCOORDINADOR



---

INTEGRANTE 1



---

INTEGRANTE 2

### **3. Logo del equipo**



## **4. Introducción**

El presente documento corresponde a la **Primera Entrega** del Proyecto de Egreso del curso de Informática 2025 de UTU. En esta etapa inicial se detallan los aspectos gráficos y organizativos del proyecto, cuyo objetivo principal es desarrollar una **aplicación digital basada en el juego de mesa Draftosaurus**.

Draftosaurus es un juego físico de tipo familiar y estratégico, creado en 2019, en el cual los jugadores compiten por construir el parque de dinosaurios más eficiente. A partir de ese concepto, nuestro proyecto propone el desarrollo de una **herramienta digital** que incluye dos modos:

- **Modo Seguimiento:** permite a los jugadores ingresar los movimientos realizados en una partida física y obtener validación de reglas, puntaje y ganador final desde un dispositivo móvil o PC.
- **Modo Juego Digital:** permite jugar completamente una partida desde la aplicación web, simulando el comportamiento del juego físico con una interfaz interactiva.

Este sistema busca mejorar la experiencia del usuario mediante una solución accesible, clara y funcional, tanto para jugadores nuevos como experimentados.

## **5. Breve Descripción del Juego**

**Draftosaurus** es un juego de mesa familiar y estratégico publicado en 2019. En él, los jugadores compiten por construir el mejor parque de dinosaurios posible. Mediante una mecánica de selección de piezas ("draft"), deben colocar dinosaurios en diferentes recintos del parque para maximizar su puntaje. El juego es rápido, fácil de aprender y está pensado para jugadores a partir de los 8 años.

Tiene una duración estimada de 15 minutos por partida y permite entre 2 y 5 jugadores. Gracias a su accesibilidad, su temática llamativa y la interacción entre participantes, se ha convertido en un título popular en entornos familiares y educativos.

## **6. Ficha Técnica del Juego**

<b>Ítem</b>	<b>Descripción</b>
<b>Nombre del Juego</b>	<b>Draftosaurus</b>
<b>Temática</b>	<b>Construcción de parque de dinosaurios</b>
<b>Tipo de Juego</b>	<b>Familiar, estratégico, colocación de piezas</b>
<b>Edad recomendada</b>	<b>A partir de 8 años</b>
<b>Jugadores</b>	<b>2 a 5 jugadores</b>
<b>Duración</b>	<b>15 minutos por partida</b>
<b>Año de publicación</b>	<b>2019</b>
<b>Creadores</b>	<b>Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière</b>
<b>Editorial</b>	<b>Ankama / Board Game Box</b>

## 7. Cronograma inicial del proyecto

### Cronograma del Proyecto (Trello)

Para la planificación del proyecto utilizamos Trello, una herramienta online de gestión de tareas basada en tableros Kanban. Este tablero fue organizado en diferentes columnas que representan el estado de las actividades:

- **Lista de tareas (pendientes)**
- **En progreso (iniciadas)**
- **Testing (a prueba)**
- **Hecho (finalizadas)**

Cada tarjeta contiene una tarea con su responsable asignado y fecha estimada de finalización. Esta herramienta nos permite trabajar de forma colaborativa, visualizar el avance general del proyecto y ajustar tareas según sea necesario.

A continuación, se muestra un pantallazo del estado actual del tablero:

The screenshot shows a Trello board titled "Proyecto Final". It consists of four main columns: "Lista de tareas", "En proceso", "Testing", and "Hecho".

- Lista de tareas:**
  - Implementación del modelo de desarrollo
  - Relevamiento del S.O. para el servidor
  - Instalación y Configuración de la red
  - Prototipo de Interfaz de Usuario
  - Prototipado de la aplicación
  - Documentación de inicio y planificación del proyecto
  - Localización de la empresa
- En proceso:**
  - Implementación de Diseño Responsivo
  - Especificación de Requerimientos
  - Relevamiento
  - Redacción académica
  - Prototipo: Diseño del dado
  - Lógica de sistema
  - Idea del proyecto y planificación inicial
- Testing:**
  - Breve descripción del juego
  - Introducción
  - Logo, isotipo y slogan con su respectiva justificación
  - Indice
  - Cronograma inicial del proyecto
  - Objetivos generales de la empresa
- Hecho:**
  - Carta de presentación
  - Estudio de factibilidades
  - Forma jurídica
  - Nombre del equipo, integrantes y sus roles
  - Nombre de la empresa y fundamentación
  - Misión, visión y valores de la organización
  - Nombre del equipo
  - Logo del equipo

Each card in the lists includes a due date (e.g., "2024-01-15") and a responsible user (e.g., "RA", "JL"). The "En proceso" and "Testing" lists have cards with multiple due dates and users assigned.

En la siguiente imagen dejamos documentado el avance en las tareas del proyecto y agregamos una nueva lista de tareas que **no se realizarán**, ya sea por ausencia del Docente o porque nos confirmaron que dichas tareas no tienen que ser realizadas para la primera entrega.

The screenshot shows a Trello board titled "Proyecto Final". The board is organized into five columns:

- Tareas que no se realizarán (Задачи, которые не будут выполнены):**
  - SISTEMAS OPERATIVOS: Relevamiento del S.O. para el servidor (JL)
  - SISTEMAS OPERATIVOS: Instalación y Configuración de la red (JL)
  - SISTEMAS OPERATIVOS: Manual de instalación del S.O. Servidor (RA)
  - SISTEMAS OPERATIVOS: Gestión y administración de recursos del S.O. alojado (RA)
- Lista de tareas (Список задач):**
  - PROGRAMACION FULL STACK: Configuración del Entorno de Desarrollo (JL, RA, YF)
  - TUTORIA UTULAB: Prototipo: Diseño del tablero de juego (JL, RA)
  - PROGRAMACION FULL STACK: Justificación Tecnológica (RA)
  - TUTORIA UTULAB: Portada (RA)
- En proceso (задачи в процессе):**
  - INGENIERIA DE SOFTWARE: Relevamiento (JL, 2)
  - SOCIOLOGIA: Redacción académica (RA, JL)
  - INGENIERIA DE SOFTWARE: Lógica de sistema (JL)
  - FISICA: Idea del proyecto y planificación inicial (D1, JL, RA)
- Testing (тестировать):**
  - INGENIERIA DE SOFTWARE: Especificación de Requerimientos (JL, 1)
  - TUTORIA UTULAB: Prototipo: Bocetos de UI/UX digital en herramientas gráficas (JL, 2)
- Hecho (сделанный):**
  - TUTORIA UTULAB: Carta de presentacion (RA)
  - INGENIERIA DE SOFTWARE: Estudio de factibilidad (JL, 4)
  - EMPREDURISMO Y GESTION: Logo, isotipo y slogan con su respectiva justificación (JL, 2)
  - INGENIERIA DE SOFTWARE: Creacion de un repositorio privado en GIT (YF)
  - EMPREDURISMO Y GESTION: + Añade una tarjeta

## **8. Diseño del tablero**



## 9. Diseño del dado



[Link del Figma](#)

1 - Ciudad = Colocar solo en zonas centrales/urbanas

2 - Uruguay = Solo se puede colocar en el lado izquierdo del tablero

3 - Fósil = Solo se puede colocar en un recinto vacío

4 - Rusia = Solo se puede colocar en el lado derecho del tablero

5 - Campo = Solo se puede colocar en zonas tipo bosque o naturaleza

6 - Prohibido T-Rex = No se puede colocar un T-Rex este turno

## 10. Boceto UI/UX digital

Prototipado completo (dato, piezas, botones, tipografía, etc)

### Dado

#### Diseño



#### Reglas

- 1 - Ciudad = Colocar solo en zonas centrales/urbanas
- 2 - Uruguay = Solo se puede colocar en el lado izquierdo del tablero
- 3 - Fósil = Solo se puede colocar en un recinto vacío
- 4 - Rusia = Solo se puede colocar en el lado derecho del tablero
- 5 - Campo = Solo se puede colocar en zonas tipo bosque o naturaleza
- 6 - Prohibido T-Rex = No se puede colocar un T-Rex este turno

### Piezas de dinosaurios



HEX Colors	
Tyrannosaurus Rex	FF0000
Spinosaurus	00FFFF
Pteranodon	EEFF00
Triceratops	00FF00
Parasaurolophus	0004FF
Brontosaurus	FF00EE

## Gama de colores Estilo Neón o Cyberpunk

#### Colores principales

ED00EB  
6AEFEE

#### Colores secundarios

F196E9  
72037A  
01ACC2

#### Botones circulares y cuadrados



Relleno (sujeto a cambios):  
Azul oscuro = 0E101C

#### Bordes:

ED00EB  
6AEFEE

#### Iluminación secundaria:

F196E9  
72037A  
01ACC2

**Tipografía:**  
**Fuente = Outfit**

#### Tamaños y ejemplos de uso:

Título H1 = 36px

Peso = Bold

Uso = Título de pantalla, nombre del juego, etc.

Ejemplo de tamaño: DRAFTOSAURUS

Subtítulo H2 = 24px

Peso = SemiBold

Uso = Nombre de sección, por ejemplo: "Ronda 1"

Ejemplo de tamaño: Turno del Jugador 1

Texto botón = 18px

Peso = SemiBold

Uso = Texto de botones grandes ("Tirar dado")

Ejemplo de tamaño: Tirar dado

Texto base = 16px

Peso = Regular

Uso = Instrucciones o texto de ayuda

Ejemplo de tamaño: Coloca una pieza de dinosaurio

Etiquetas UI = 14px

Peso = Regular

Uso = Detalles como "Jugador 1", "Puntaje", etc.

Ejemplo de tamaño: Jugador 1/Puntaje 1

## Pantallas e interfaz

### Inicio\_mobil



### Iniciar\_Sesion\_mobil



### Registrarse\_mobil



### Menu\_principal\_mobil



### Tienes\_Dado\_mobil



[Link del Figma](#)