

Nombre del proyecto: “Juegos Crombie”

Duración: 1 mes

Frecuencia de trabajo: 3 veces por semana, 4 horas por día

Objetivo General del Proyecto:

Diseñar e implementar una plataforma de juegos interactivos dinámicos y personalizables, que permitan a **Crombie** generar experiencias educativas y participativas en distintos tipos de eventos (corporativos, institucionales, educativos y sociales), con el fin de promover la interacción, fortalecer el vínculo con la marca y transmitir valores de forma entretenida, ofreciendo además la posibilidad de gestionar preguntas, niveles de dificultad y premios adaptados a cada contexto.

Módulos del proyecto:

1. Gestión de Preguntas y Dificultades

- **Registrar, editar y eliminar preguntas** en una base de datos o archivo plano.
- Clasificación de preguntas por **categorías y niveles de dificultad** (fácil, intermedio, difícil).
- Permitir agregar preguntas personalizadas para cada evento.
- Validación de duplicados y consistencia (para evitar repeticiones innecesarias).

2. Gestión de Premios

- Configuración de los **premios disponibles** (remeras, buzos, botellas, merchandising, etc.).
- Definir la **cantidad de preguntas correctas necesarias** para acceder a cada premio.
- Posibilidad de activar/desactivar premios según el evento.

- Registro de premios entregados para control del stock.

3. Motor de Juegos Interactivos

- Implementar distintos **modos de juego** (ejemplo: *Ruleta, Pasa Palabra*).
- Control de turnos y cantidad de preguntas por participante.
- Integración con la gestión de preguntas y premios.
- Sistema de **selección aleatoria** (ejemplo: al girar la ruleta o elegir letra).
- Seguimiento del **progreso del jugador** durante la partida.

4. Interfaz de Usuario (Front-end)

- Pantalla inicial con selección del juego.
- Interfaz amigable para mostrar las preguntas y opciones de respuesta.
- Animaciones de juegos (ruleta girando, contador de progreso, etc.).
- Pantalla de **resultado final** (ganaste/perdiste) con diseño atractivo.
- Adaptación a distintos dispositivos (desktop, tablet, pantallas grandes para eventos).

5. Panel de Configuración del Evento

- Selección de la **cantidad de preguntas por turno**.
- Configuración del nivel de dificultad según el público.
- Administración de premios disponibles para el evento.
- Opción para cargar **preguntas temáticas** relacionadas con el evento.

6. Base de Datos y Conexión

- Almacenamiento de preguntas, niveles y premios

7. Dashboard de Control (para administradores de Crombie)

- Permitir la gestión de preguntas y premios desde una interfaz gráfica.
 - Posibilidad de **forzar reinicio de juego**, editar configuraciones y supervisar la experiencia en vivo.
-

Stack sugerido:

- **Front-end:**
 - React.js (interactividad y escalabilidad)
 - Material UI (para diseño atractivo y adaptable)
 - **Back-end:**
 - Node.js con Express (manejo de rutas, lógica de premios, dificultad)
 - **Base de datos:**
 - MongoDB (flexibilidad para preguntas y premios)
-

Rol del equipo de Marketing:

- **Proveer el material visual y de branding** (logos, colores, tipografías, imágenes de premios, mensajes motivacionales como *¡Ganaste!*).
- **Colaborar en la redacción de las preguntas y respuestas** (especialmente cuando se busque transmitir mensajes específicos de Crombie o de un cliente en particular).
- **Probar la experiencia de usuario antes del evento**, validando que la estética, los mensajes y el flujo del juego sean coherentes con la imagen de la empresa.
- **Apoyar en la comunicación post-evento**, difundiendo resultados o contenidos generados por la experiencia.