**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.