

CASO DE ÉXITO · SOFTWARE A MEDIDA

Doscientos mil cupones de papel, reemplazados por una foto del ticket.

Cómo una **cadena de supermercados uruguaya** llevó su campaña de sorteos a una aplicación web que valida el ticket de compra, emite los cupones sola y ejecuta el sorteo en vivo — *con acta pública y sin una urna.*

CLIENTE

Cadena de supermercados

SECTOR

Retail · campaña promocional

PAÍS

Uruguay

AÑO

2026

DE UN VISTAZO

El desafío: una campaña de diez semanas que no puede fallar ninguna.

La cadena opera **varios locales de supermercado y de electrodomésticos** y arma campañas promocionales con sorteos semanales: el cliente compra, recibe cupones según el importe y participa por premios que se entregan cada sábado.

Hecho con papel, el mecanismo tiene una fricción enorme. Hay que imprimir cupones, que el cajero los entregue, que la persona los complete a mano, que los deposite en una urna, que alguien traslade las urnas y que el sorteo se haga extrayendo papeles. Cada paso es una oportunidad de error, de reclamo y de costo.

Y hay algo más difícil de resolver que la logística: la confianza. Un sorteo con urna depende de que el público crea. Uno digital tiene que poder demostrarlo — con reglas escritas, cupones trazables y un acta que cualquiera pueda mirar.

Kembron construyó la **plataforma de sorteos**: aplicación web instalable para el público, validación de tickets, emisión automática de cupones, ejecución del sorteo con presentación en vivo y reportes por local.

LO QUE LA PLATAFORMA REEMPLAZA

- Cupones de papel impresos y entregados en caja.
- Datos escritos a mano que después nadie puede leer.
- Urnas trasladadas entre locales.
- El sorteo hecho extrayendo papeles de una caja.
- El reclamo de «cargué mi cupón y no aparece».
- Reportes de participación armados a mano al final.

Un sorteo digital no gana por ser más cómodo: gana porque se puede demostrar.

EL CRITERIO QUE ORDENÓ EL PROYECTO

10

Semanas de campaña, con sorteo semanal y cupones acumulativos.

5

Locales participando, con reporte de participación por cada uno.

1

Foto del ticket: el cupón se emite solo, con las reglas de las bases.

0

Descargas. La aplicación se instala desde el navegador, sin pasar por tiendas.

100 %

De los cupones trazables, con acta pública por sorteo.

\$0

De costo por cupón emitido o por participante registrado.

EL PROBLEMA DEL RUBRO

Seis lugares donde una promoción con cupones se vuelve un problema.

Aparecen en cualquier campaña promocional masiva resuelta con papel. Son los seis que cierra la plataforma.

1 El cupón depende de la caja

Si el cajero no lo entrega, la persona no participa. La campaña queda a merced del minuto más apurado del día en el local.

2 Lo escrito a mano se pierde

Nombres ilegibles, teléfonos incompletos, cupones mojados. Cuando toca un premio, a veces no hay a quién llamar.

3 La urna es logística pura

Imprimir, distribuir, custodiar, trasladar y contar. Todo eso cuesta dinero y no aporta nada a la promoción.

4 El sorteo no se puede auditar

Extraer papeles de una caja es un acto de fe. Sin registro de qué cupones participaron, cualquier reclamo es indefendible.

5 Nadie sabe si la campaña funciona

Sin datos de participación por local y por semana, el resultado se evalúa al final — cuando ya no se puede corregir nada.

6 El reclamo no tiene respuesta

«Cargué mi cupón y no aparece» sólo se puede responder con un registro. Sin él, la discusión la gana quien más insiste.

NO ES UN PROBLEMA DE GENTE

Aparecen con equipos de local excelentes. Son problemas de estructura: el papel no deja registro y no se puede auditar.

NO LO CIERRA UN FORMULARIO EN LÍNEA

Un formulario genérico no valida el ticket, no aplica las reglas de las bases ni ejecuta un sorteo trazable.

LOS SEIS SALEN DEL MISMO CUPÓN

Un cupón emitido por el sistema alimenta la participación, el sorteo, el acta y el reporte. Una captura, seis puntos cerrados.

LA SOLUCIÓN

El ticket es el cupón, y el sorteo deja acta.

El público carga la foto del ticket, el sistema aplica las reglas de las bases y emite los cupones. De ahí para adelante todo queda registrado.

PÚBLICO · APLICACIÓN WEB INSTALABLE

Participar sin instalar nada

Registro en un paso, carga del ticket con la cámara, cupones acumulados a la vista y resultados de cada sorteo. Se instala desde el navegador, sin tiendas de aplicaciones.

VALIDACIÓN · AUTOMÁTICA Y CON REVISIÓN

Las reglas de las bases, aplicadas solas

Lectura del número y del importe, tope de cupones por ticket, control de tickets repetidos y validación contra el local. Lo dudoso va a revisión humana, no se descarta.

COORDINACIÓN · CONSOLA

Ejecutar el sorteo en vivo, con acta

Sorteo programado, ejecución sobre el universo de cupones vigentes, presentación para proyectar y acta pública con los cupones ganadores.

DIRECCIÓN · REPORTES

Saber si la campaña funciona mientras corre

Participación por semana, cupones por local y comportamiento de los participantes. Corregir la campaña en la semana cuatro deja de ser imposible.

ADEMÁS — LO QUE SOSTIENE TODO POR DEBAJO

Las reglas de la promoción —importe por cupón, tope por ticket, locales participantes, fechas de cada sorteo y cantidad de premios— se configuran desde la consola. Las bases y condiciones viven en la misma aplicación, y cada cupón queda asociado a su ticket, su local y su participante: cualquier reclamo se responde con un registro, no con una opinión.

UNA SOLA BASE DE DATOS, EN LA PRÁCTICA

El dato se captura una vez

Lo que se registra en la operación alimenta todo lo demás. Nadie vuelve a escribirlo en una planilla aparte.

Nadie concilia nada

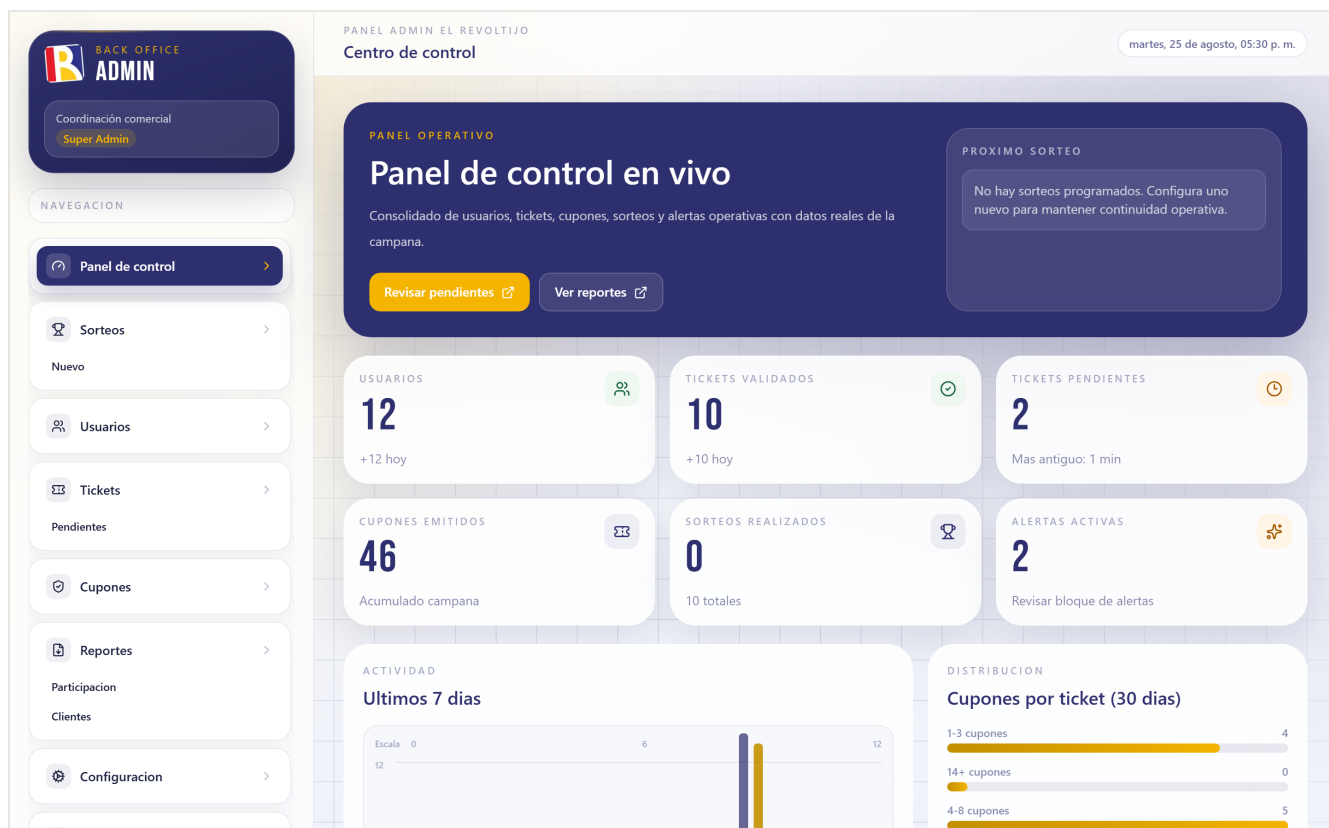
No hay un archivo de un área contra el de otra. Si dos personas ven números distintos, el problema es el dato, no el archivo.

Crece por módulos

Lo que se agrega después hereda usuarios, permisos, auditoría y reportes. Sumar no significa empezar de nuevo.

RECORRIDO · CONSOLA DE CAMPAÑA

Diez semanas de campaña en una sola pantalla.



Consola de campaña. Participantes, cupones emitidos y tickets validados, con los sorteos y su estado. Datos de demostración.

La validación automática es la regla

La enorme mayoría de los tickets se resuelve sin intervención. Sólo lo dudoso —una imagen ilegible, un importe fuera de rango— llega a una persona.

Los cupones son acumulativos

Lo cargado en la semana dos sigue participando en la diez. Eso sostiene el interés durante toda la campaña, y el sistema lo administra solo.

El reporte por local es el que decide

Ver qué sucursal está traccionando y cuál no permite reforzar la comunicación mientras la campaña todavía está corriendo.

Las capturas de este documento se tomaron del sistema en funcionamiento sobre un **juego de datos de demostración**: los locales y los participantes aparecen numerados, y los tickets, los cupones y los importes son inventados.

RECORRIDO · LA APLICACIÓN

Sacar la foto, ver los cupones, mirar el resultado.

Tenía que poder usarla alguien de doce años y alguien de noventa. Todo el diseño se ordenó alrededor de esa restricción.



La cara pública. Por donde entra el participante a cargar su ticket y a mirar sus cupones. Datos de demostración.

Una foto, y listo

No hay que transcribir el número ni elegir el local: el sistema los lee. La persona sólo confirma lo que ve.

Los cupones se muestran, no se prometen

Cuántos tiene, de qué ticket salió cada uno y en qué sorteo participan. El reclamo típico deja de existir.

El resultado es público

Los cupones ganadores quedan publicados con el acta del sorteo. Cualquiera puede verificarlo, incluso quien no ganó.

ANTES Y DESPUÉS

Qué cambia, en concreto, el día que el sistema entra.

PROCESO	CON CUPONES DE PAPEL	CON LA PLATAFORMA
Entregar el cupón	Depende de que el cajero lo dé en el momento más apurado.	El cliente carga la foto del ticket cuando quiere, desde su casa.
Completar los datos	A mano, y a veces ilegibles.	Registro en un paso, con correo validado.
Juntar los cupones	Urnas distribuidas, custodiadas y trasladadas.	Se acumulan solos en la base, por participante y por local.
Ejecutar el sorteo	Extraer papeles de una caja.	Ejecución sobre los cupones vigentes, con presentación en vivo y acta pública.
Responder un reclamo	Sin registro, gana quien más insiste.	Cada cupón con su ticket, su local y su fecha.
Evaluar la campaña	Al final, cuando ya no se corrige nada.	Participación por semana y por local, mientras la campaña corre.

APLICACIÓN Y API

Next.js · React · TypeScript, instalable desde el navegador

VALIDACIÓN

Lectura del ticket, reglas de las bases y control de duplicados

ESCALA

Diseñada para cientos de miles de cupones en diez semanas

BASE DE DATOS

PostgreSQL gestionado, con autenticación y almacenamiento de imágenes

SORTEO

Ejecución trazable sobre cupones vigentes, con presentación y acta pública

ENTREGA

Código fuente completo y propiedad intelectual a nombre del cliente

KEMBRON · DESARROLLO DE SOFTWARE A MEDIDA

Sistemas que se entregan, no que se alquilan.

Construimos software a medida para empresas que ya tienen una operación funcionando y necesitan que deje de sostenerse con Excel, WhatsApp y memoria. El código fuente y la propiedad intelectual quedan a nombre de su empresa, sobre tecnología estándar, sin licencias por usuario y sin dependencia del proveedor.

100 %

Del código y la propiedad intelectual,
para su empresa

\$0

De costo por cupón, por participante o
por mensaje

1

Base de datos, siempre descargable,
siempre suya

HABLEMOS DE SU OPERACIÓN ·
CONTACTO@KEMBRON.COM

CASO DE ÉXITO · PLATAFORMA DE SORTEOS ·
2026