

ENIGMAS@EXPERIENCE

CREAMOS EXPERIENCIAS **FUN&LEARN**

SOLUCIONES APP DE GAMIFICACIÓN
PARA LA DINAMIZACIÓN DE PÚBLICOS,
LA PROMOCIÓN ECONÓMICA Y
TURÍSTICA Y EL APRENDIZAJE
CULTURAL



A top-down view of several hands reaching towards a white table where several large wooden gears are being assembled. The hands are of different skin tones and are wearing various casual clothing. The gears are light-colored wood and have a central circular hole. The background is a bright, clean white surface.

Una frase para entender qué hacemos

***"No hay nada como un sueño para
crear tu futuro"***

Jean Piaget



¿POR QUÉ GAMIFICACIÓN?

En el fondo, una parte de aquel niño/a continúa en nuestro interior, con ganas de disfrutar, de ilusionarse, de aprender y vivir nuevas experiencias.

A día de hoy, las **soluciones de gamificación** representan una de las innovaciones más implementadas gracias a la estimulación de valores como la **motivación**, la **fidelización** y la **participación** a través de itinerarios del juego, donde reto, recompensas, competitividad y diversión, ayudan a obtener mejores resultados, especialmente en acciones de **promoción, información y aprendizaje**.

ENIGMAS EXPERIENCE

ENIGMAS EXPERIENCE somos una empresa tecnológica de soluciones app de gamificación, especializada en **dinamización, aprendizaje, implementación y promoción de experiencias** dirigidas a personas visitantes y ciudadanía.

Nuestro primer proyecto, **Enigmas Tour**, presente en más de 7 países, fue la semilla de un modelo innovador de **ARQUITECTURA EXPERIENCIAL** denominado "**CIDIT**", creado para hacer viable, rentable y con una constante mejora en los proyectos de gamificación.

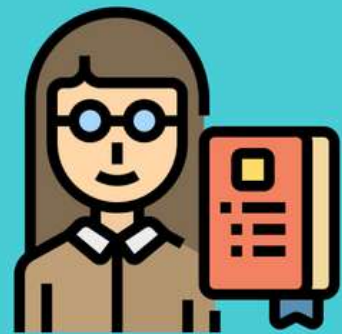


ARQUITECTURA CIDIT



Innovamos en **conceptuales** y en nuevas formas de presentar ideas con herramientas de Design Thinking, Moodboard y Storytellings y sobre todo mucha imaginación.

CREATIVIDAD



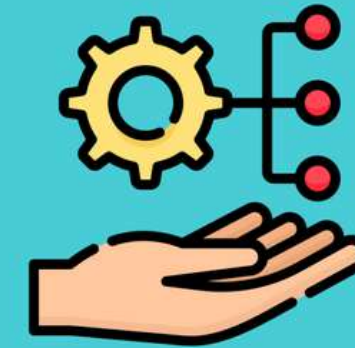
Trabajo de campo: sociólogos, pedagogos, antropólogos, historiadores y otros perfiles investigan la **base de conocimiento y aprendizaje** que utilizaremos en nuestra gamificación.

INVESTIGACIÓN



DESARROLLO

En nuestra fase de Puzzle donde **ideas, conocimientos, objetivos y retos** deben encajar y funcionar a la perfección en nuestra plataforma tecnológica para crear la solución perfecta.



IMPLEMENTACIÓN

La funcionalidad y usabilidad manda en nuestras soluciones. Nuestra **integración en el proyecto cliente** conlleva a un testeo, análisis, formación y mejora de la solución.



TRANSFORMACIÓN

Fase de resultados: Buscamos que nuestras soluciones **transformen vivencias y roles en personas usuarias**, aportando sostenibilidad, incremento de participación y rentabilidad en el proyecto cliente.



EL OBJETIVO PRIORITARIO

El objetivo de cualquier proyecto de **dinamización de públicos** es conseguir la **interacción** de éste con nuestra actividad, motivando la **participación**, y a ser posible, dirigir el proceso de “ruta o itinerario” para una **finalización** completa de la actividad o acción.

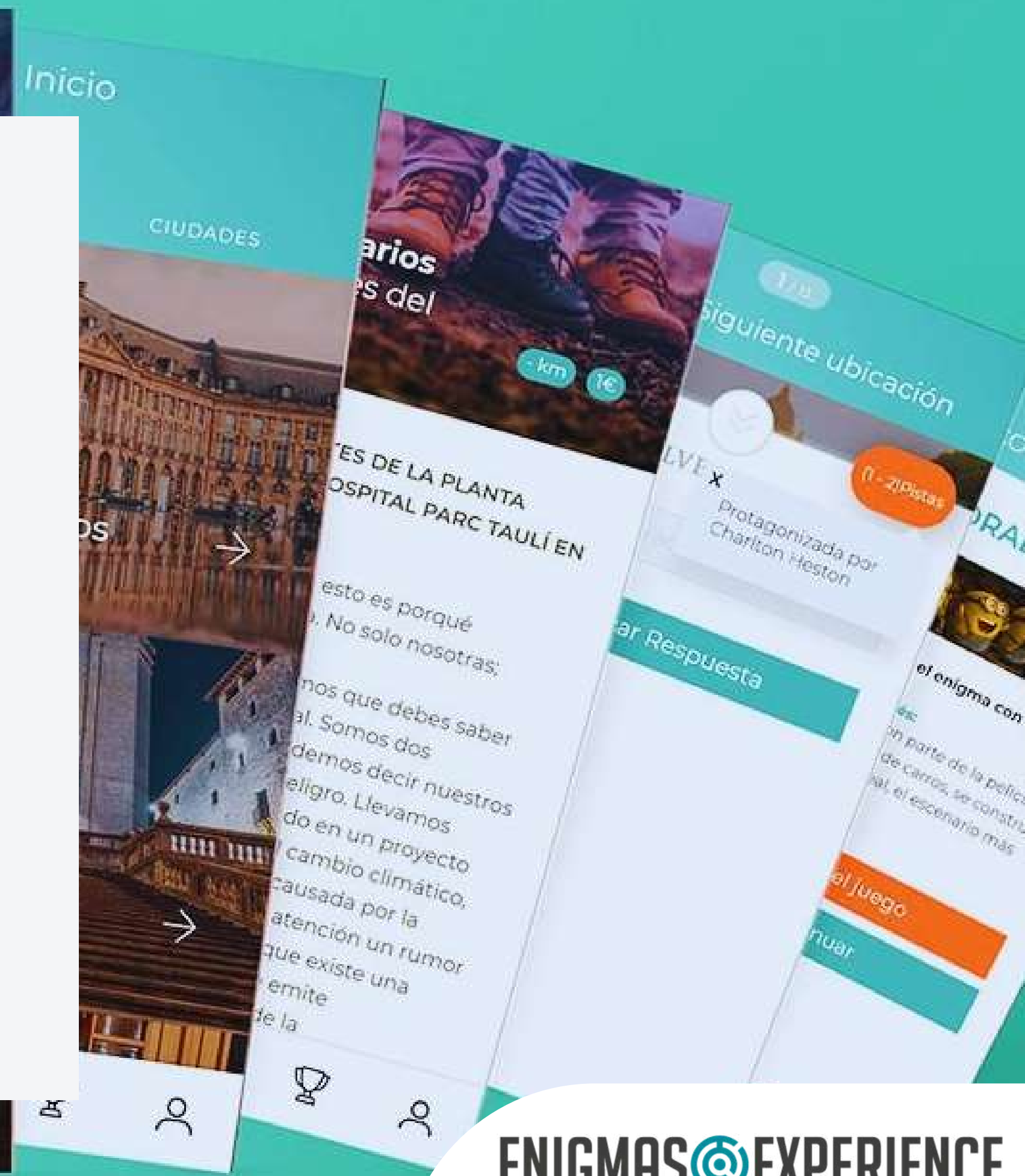
La consecución de estos objetivos nos asegurará una **participación 100% activa**, transformando los roles y comportamientos de nuestros públicos.

Todo esto con **tecnología innovadora por una experiencia gamificada**: contenidos audiovisuales, juegos interactivos, base de datos, Enigmas Analytics, etc...

LAS SOLUCIONES ENIGMAS

Hemos creado un **portafolio de soluciones "ad hoc"** para empresas e instituciones, con un alto valor añadido, en las áreas de **atención al cliente, marketing, promoción económica, comunicación, RSE y e-learning.**

Siempre ofreciendo una **máxima personalización y adaptabilidad** a la necesidad del cliente, con un modelo rentable y amortizable.



PORTAFOLIO ENIGMAS



Itinerarios gamificados para conocer un entorno o destino a través de los retos.



Rutas gamificadas para la promoción turística.



Soluciones por la recogida de voto digital a través de la gamificación.



Dinamización para museística a través del juego.



Itinerarios de orientación gamificados por eventos/ferias donde se necesita orientar un flujo de público según un filtrado.



L'ENIGMA

Escolteu aquest àudio i esbrineu els secrets que amaga el gravat del claustre del monestir de Sant Cugat.



RESOLDRE L'ENIGMA

PORTAFOLIO ENIGMAS



Solución de ampliación de concurrencia de públicos (fidelización).



Solución de recogida de información o valoraciones.



Dinamización de ejes comerciales y comunidad.



Itinerarios de conocimientos y valores sociales.



Soluciones de e-learning gamificadas (igualdad, sostenibilidad, riesgos laborales, atención al público, etc.).



Atracción de públicos a partir de puntos de masificación.



LOS BENEFICIOS DE LAS SOLUCIONES ENIGMAS



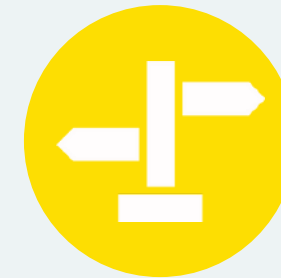
**Recogida
de información**
(*Enigmas Analytics*)



**Rentabilidad y
amortización**



**Aportación
conocimientos**



Itinerarios a medida



**Involucración de los
y las participantes**



**Ranking de
puntuación**

VALORACIONES Y RESEÑAS



Ana Bermejo

Técnica Turismo. Ayuntamiento
Santa Pola

"Gracias a la profesionalidad de Enigmas Experience, pudimos desarrollar varias rutas culturales por Santa Pola, en un corto espacio de tiempo. El resultado ha sido 100% satisfactorio y seguiremos trabajando conjuntamente en la creación de más productos de gamificación, ya que son muy profesionales y están pendientes de lograr resultados óptimos."

Anna M. Rodon

Coordinación pedagógica.
Instituto Tordària

"Gamificar o ludificar es introducir contenidos curriculares a través de dinámicas de juego. Este tipo de dinámicas motivan a alumnos y alumnas. Por tanto, gamificando, conseguimos que el alumnado esté más motivado para aprender."

Eva Esplugas

Directora Técnica. Consorci
Promo. Turística Costa Maresme

"Buscábamos una herramienta para incentivar el turismo cultural en el Maresme entre el público familiar y juvenil. Enigmas Experience nos proporcionó la solución que estábamos buscando, una herramienta que combina turismo y gamificación. Su profesionalidad e implicación en el proyecto han sido clave para obtener un producto del que estamos muy satisfechos."

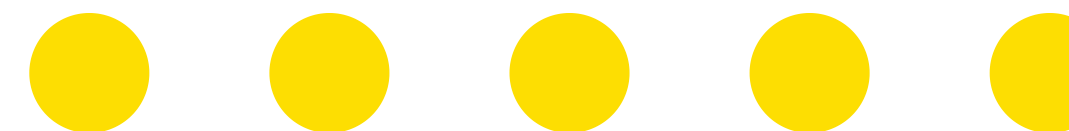
Jordi Bernal

Consultor y profesor
universitario. Tecnocampus

"En la vida, la etapa en la que más jugamos es la que más disfrutamos, y en la que más aprendemos. De la mano de Enigmas Tour, conocer ciudades significa jugar, gozar y aprender. Yo ya lo he probado. ¿Y tú?"



ALGUNOS DE NUESTROS PROYECTOS



GAUDÍREUS



ENIGMAS  EXPERIENCE
CREAMOS EXPERIENCIAS **FUN&LEARN**



***Invítanos a transformar
en tu entidad***

**www.enigmasexperience.com
hola@enigmasexperience.com**