



SOLUCIONES APP DE GAMIFICACIÓN
PARA LA DINAMIZACIÓN DE EJES COMERCIALES Y COMUNIDAD



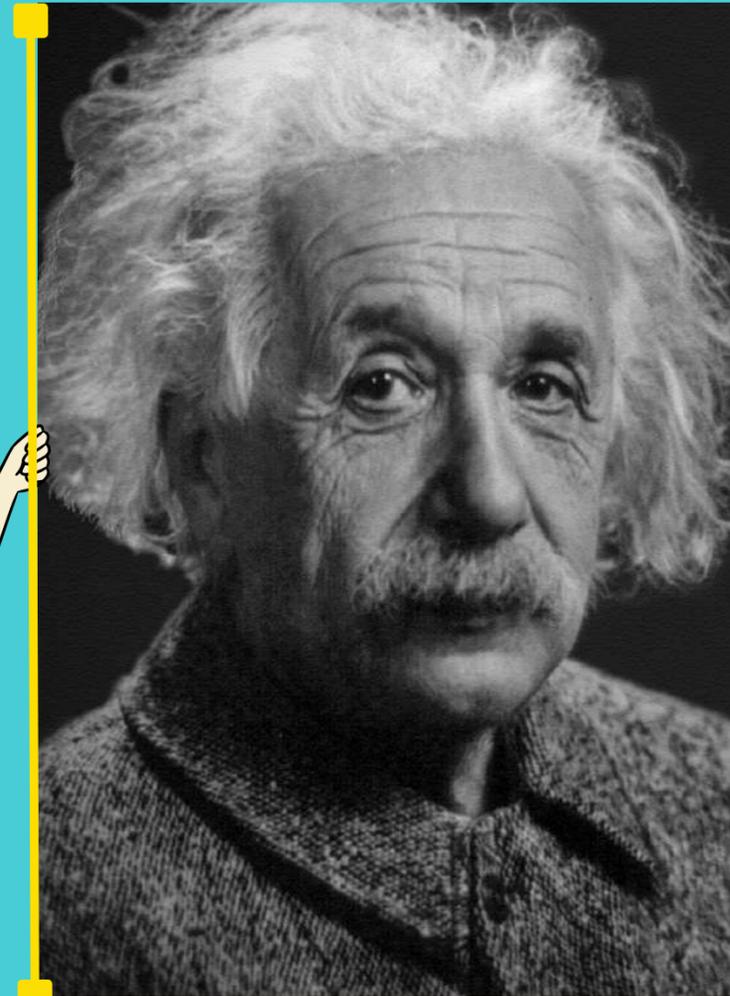
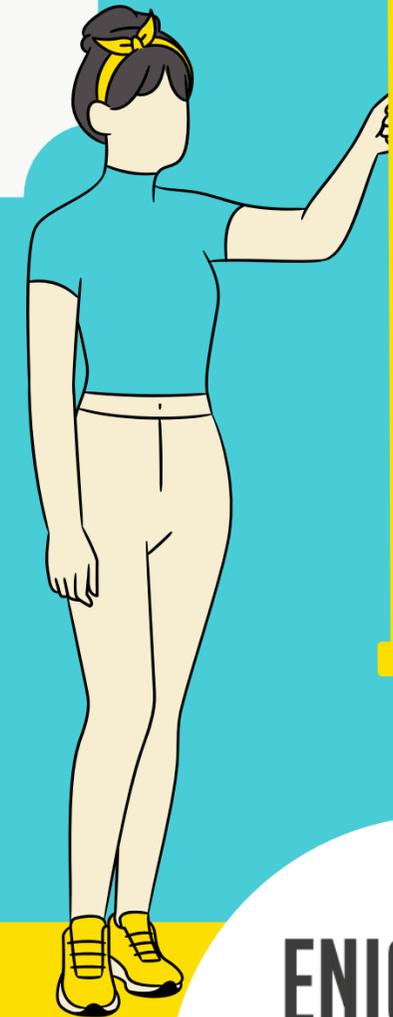
ENIGMAS **DINAMIZA**

ENIGMAS  **EXPERIENCE**
CREAMOS EXPERIENCIAS *FUN&LEARN*

Una frase para entender qué hacemos

"Los juegos son la forma más elevada de investigación"

Albert Einstein

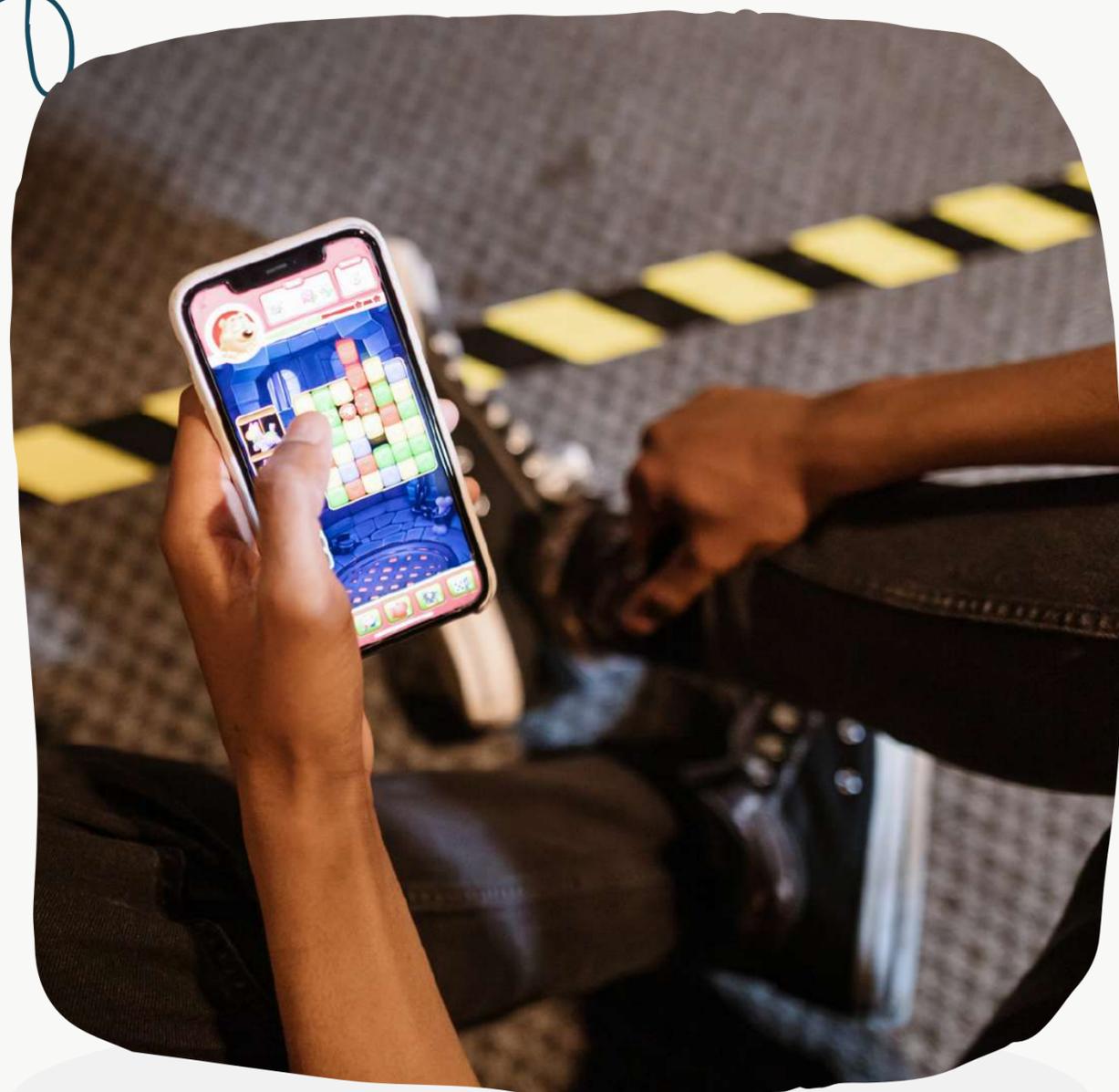




¿POR QUÉ GAMIFICACIÓN?

En el fondo, una parte de aquel/la niño/a continúa dentro de todas las personas, con ganas de disfrutar, de ilusionarse, aprender y vivir nuevas experiencias.

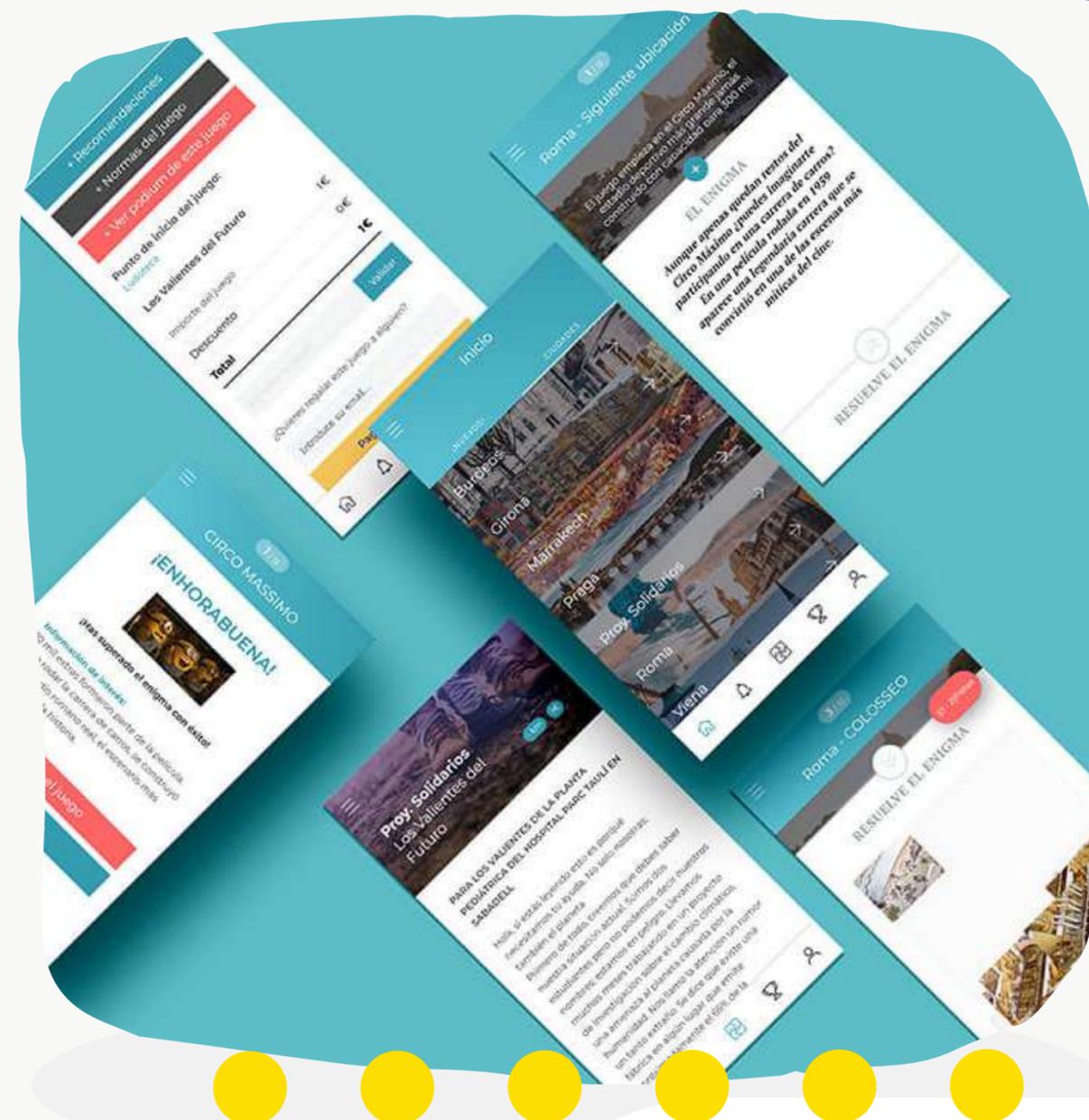
La dinamización dirigida a Targets o públicos objetivo debe ofrecer recompensas, proponiendo un modelo de dinamización basado en el juego, donde reto y recompensa forman parte de la experiencia de aprendizaje y dinamización.



ENIGMAS EXPERIENCE

ENIGMAS EXPERIENCE somos una empresa tecnológica de soluciones App de gamificación, especializada en **dinamización, aprendizaje, implementación y promoción de experiencias dirigidas a públicos objetivos.**

Nuestro primer proyecto, **Enigmas Tour**, presente en 7 países y 60 ciudades, fue la semilla de un modelo innovador de **ARQUITECTURA EXPERIENCIAL** llamado "**CIDIT**", creado para hacer viable, rentable y con una constante mejora los proyectos de gamificación.



ARQUITECTURA CIDADIT



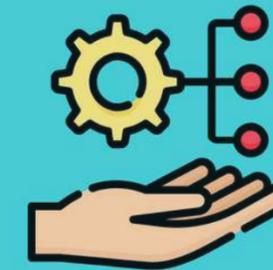
Innovamos en **conceptuales** y en nuevas formas de presentar ideas con herramientas de Design Thinking, Moodboard y Storytellings y sobre todo mucha imaginación.

CREATIVIDAD



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.



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

INVESTIGACIÓN

NUESTRO OBJETIVO

El objetivo de nuestros **proyectos de dinamización de públicos** es conseguir su atención, motivando la **participación**, y a ser posible dirigiendo el proceso de "itinerario" hacia **una acción comercial o de comunicación completa, ya sea de captación o de fidelización de clientes.**

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



ENIGMAS DINAMIZA

La solución App **ENIGMAS DINAMIZA** responde a la necesidad de **acciones de dinamización de público en ejes comerciales** a pie de calle, con un **incremento de visitas** a establecimientos y una mayor interacción con la marca y sus valores sociales, más allá de las típicas acciones de marketing digital, para **incrementar las ventas, la captación y la fidelización de clientes.**

Todo ello **compartiendo contenido promocional** y un **"tracking" de públicos**, recogido a través de nuestra área **"ANALYTICS"** tras un sencillo paso de registro en nuestra **App web sin "descargas" y de gran usabilidad.**



IMPLEMENTACIONES DE LA SOLUCIÓN APP



Campañas promoción

100% pensada para este tipo de campañas. Asegura un flujo de público con un filtro según perfil, orientación y tracking en las visitas a establecimientos y participación en las actividades de promoción.



Premios y concursos

La dinamización en este tipo de actividades nos permite involucrar a la comunidad, siendo más activos en la promociones comerciales, pero sobre todo como herramientas de prescripción a otros consumidores.



Ferias y eventos locales

La dinamización activa a pie de calle con itinerarios gamificados, canalizan los flujos de visitantes con una mejora de la experiencia, pero sobre todo con una mejor promoción de las marcas involucradas con la comunidad.

Los beneficios de ENIGMAS **DINAMIZA**



Segmentación de públicos



Rentabilidad inversión



Plataforma de conocimiento



Tracking de participantes



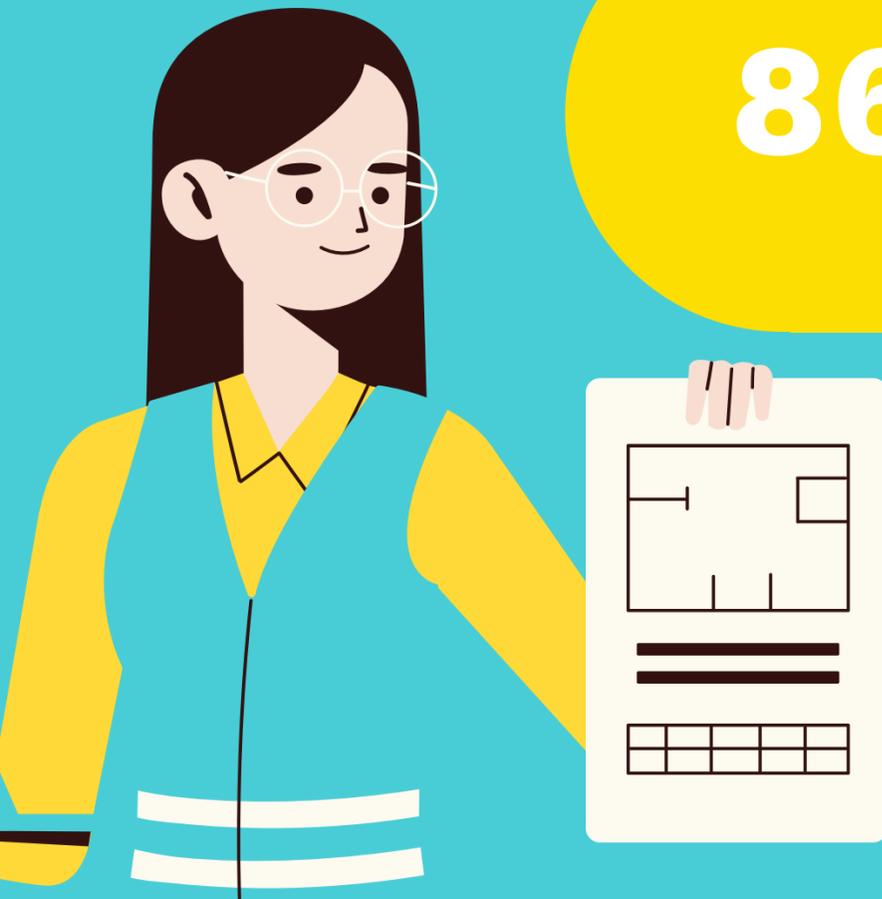
Alta participación y finalización



Herramientas de promoción

62% Tasa de finalización participantes

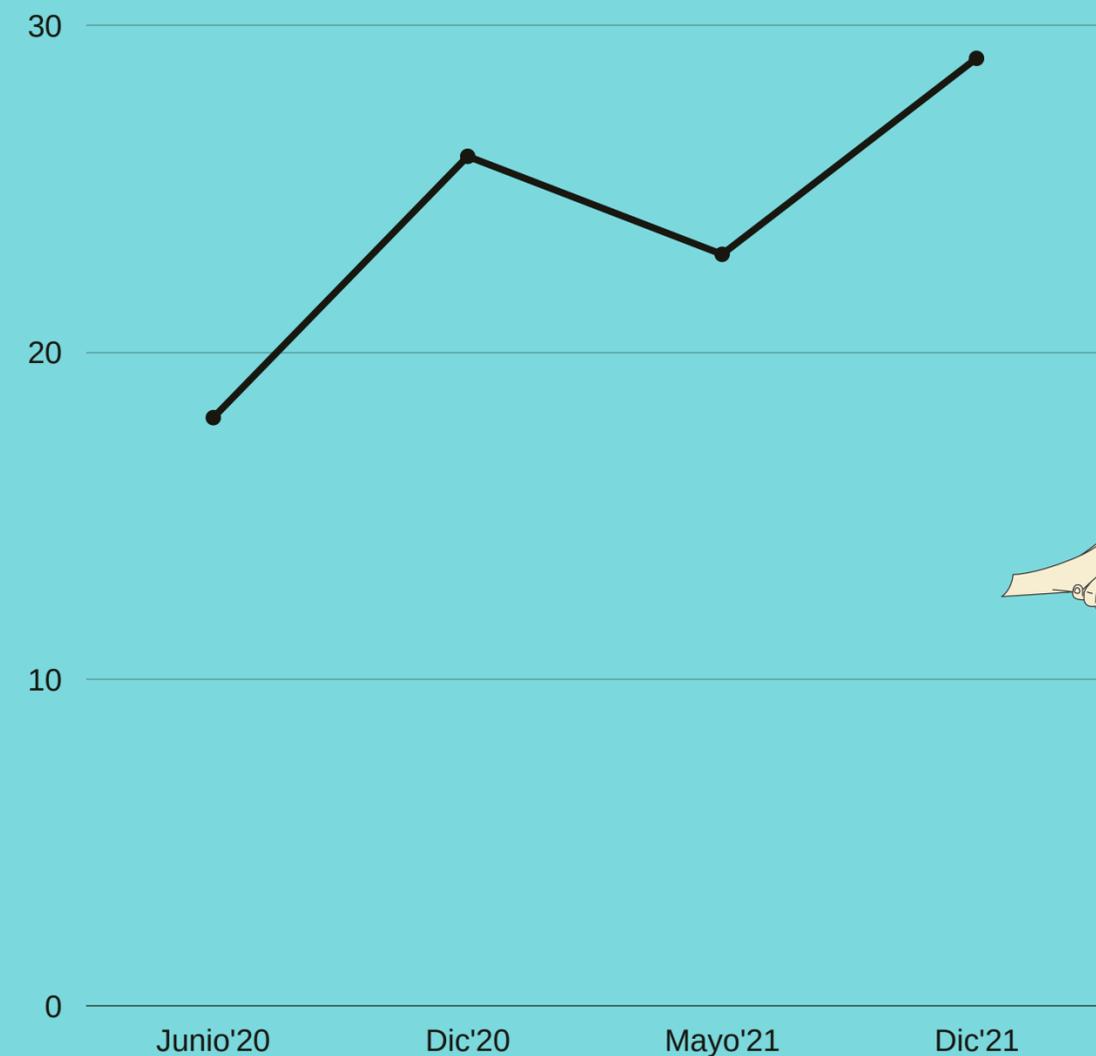
86% Tasa de satisfacción participantes



Rentabilidad de implementar itinerarios gamificados

Datos de 2020-2021

Informes y valoraciones de la implementación de soluciones de gamificación, aportando un crecimiento medio trimestral superior al 21%.

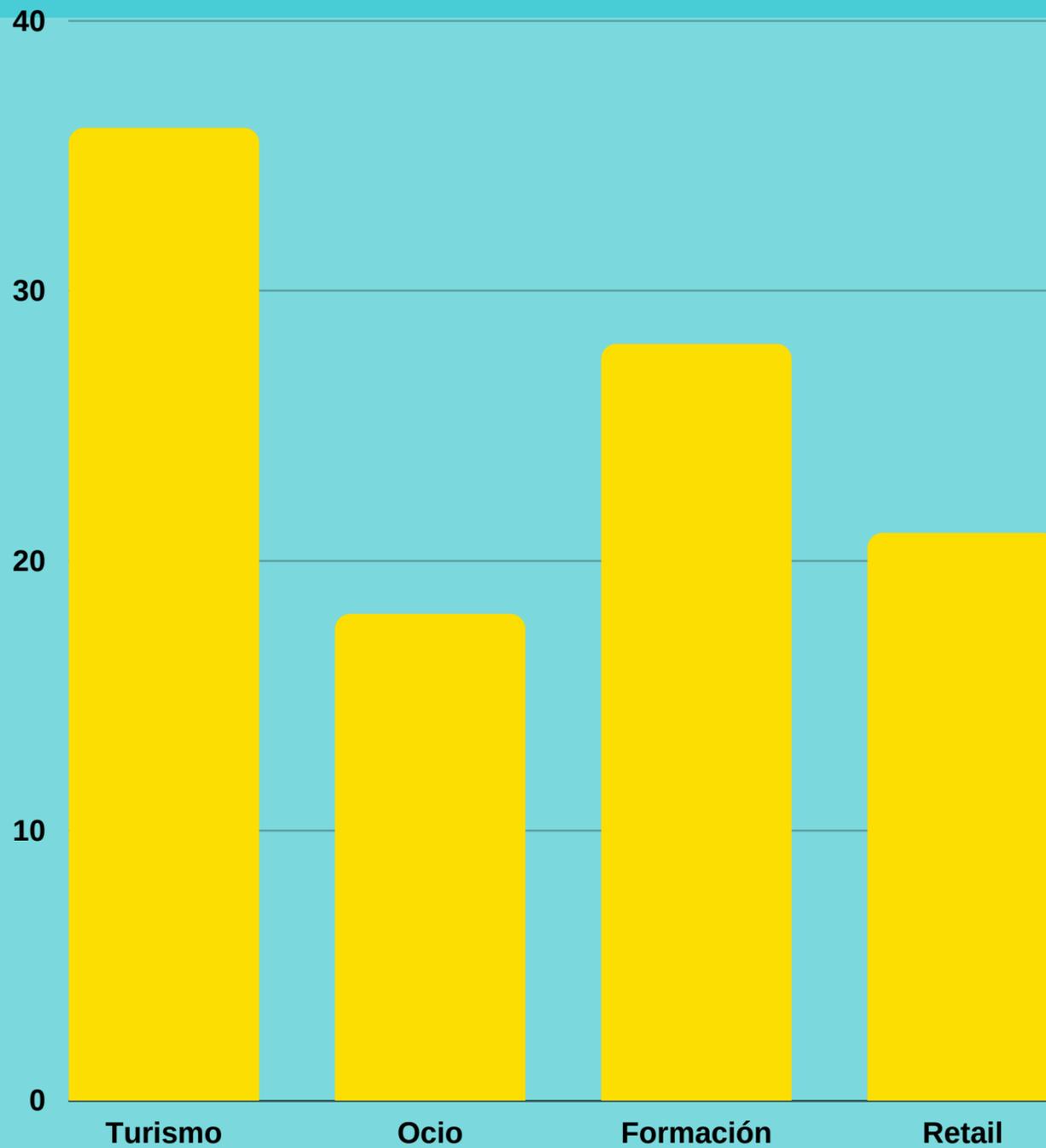


Previsiones 2022



Proyectos de digitalización durante el año 2022

Los fondos Next Generation y etapa Post-covid, nos ofrece una previsión de crecimiento para este año 2022.



Valoración económica

Nuestra propuesta ha estado valorada para ofrecer un producto "todo incluido" a precio cerrado, sin sorpresas ni gastos adicionales y con la opción de ampliar sus funcionalidades, si así lo deseas.

Puedes beneficiarte además de nuestra **OPCIÓN RENTING**, sin inversiones y bajo licencia de uso, personalizando nuestra solución en cada una de las acciones o campañas.

SOLICÍTANOS UN PRESUPUESTO



VALORACIONES Y RESEÑAS

Ana Bermejo

Técnica Turismo. Ayuntamiento Santa Pola

"Gracias a la profesionalidad de Enigmas Experience, pudimos desarrollar varias rutas, en un corto espacio de tiempo. El resultado ha sido 100% satisfactorio y seguiremos trabajando en la creación de más productos de gamificación..."

Andrea Cuesta

Grupo Critería
Events & Training Dpt.

"Gamificar o ludificar nuestros eventos nos ha permitido incrementar los ratios de participación y finalización de actividad. Además los formatos presenciales han ganado en valor añadido"

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"

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 Experience, dinamizar significa jugar, gozar y aprender."





ENIGMAS  **EXPERIENCE**
CREAMOS EXPERIENCIAS *FUN&LEARN*

***Invítanos a transformar
a tú público***

www.enigmasexperience.com
hola@enigmasexperience.com

