

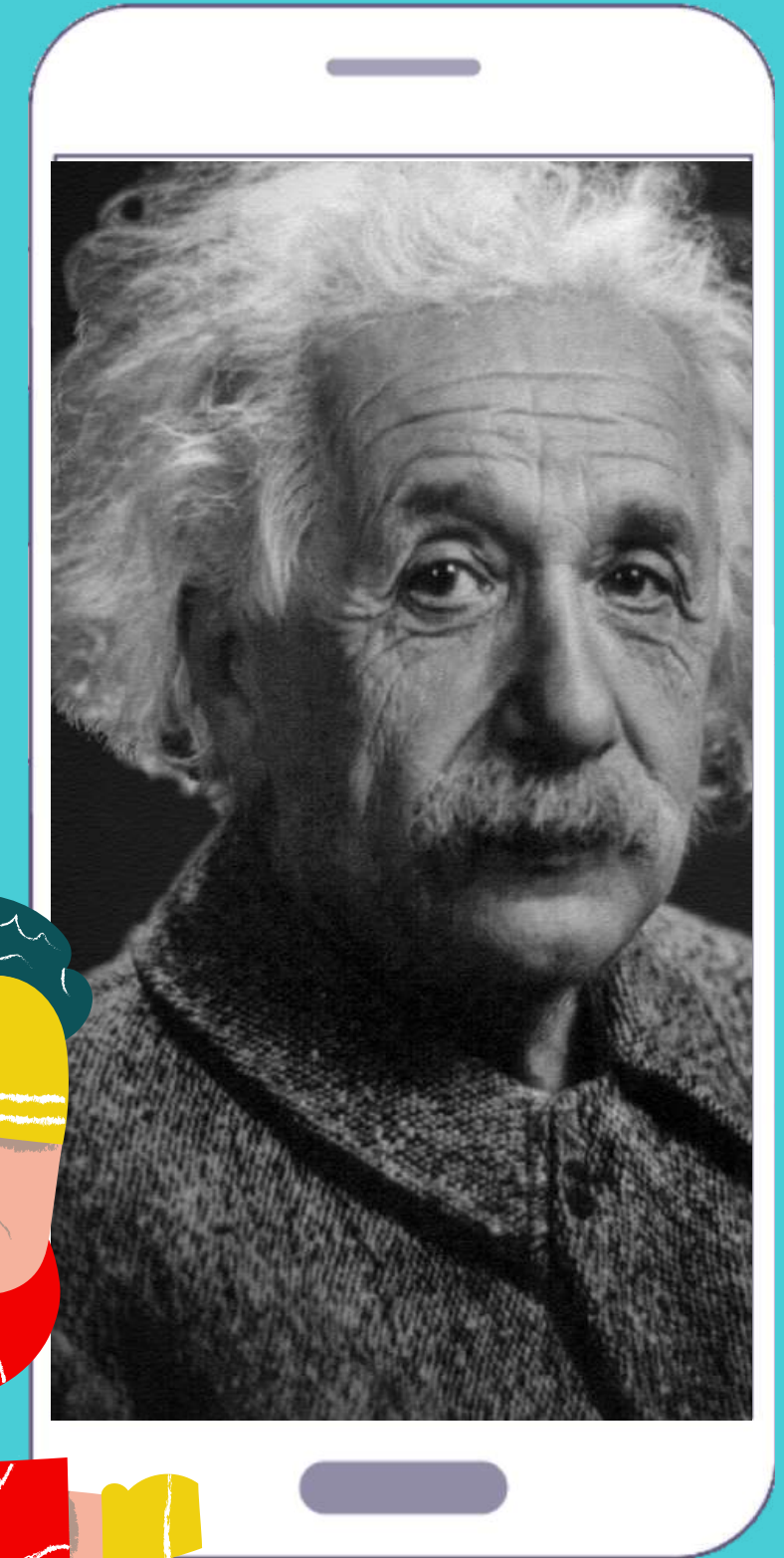
ENIGMAS FESTIVALS

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.**

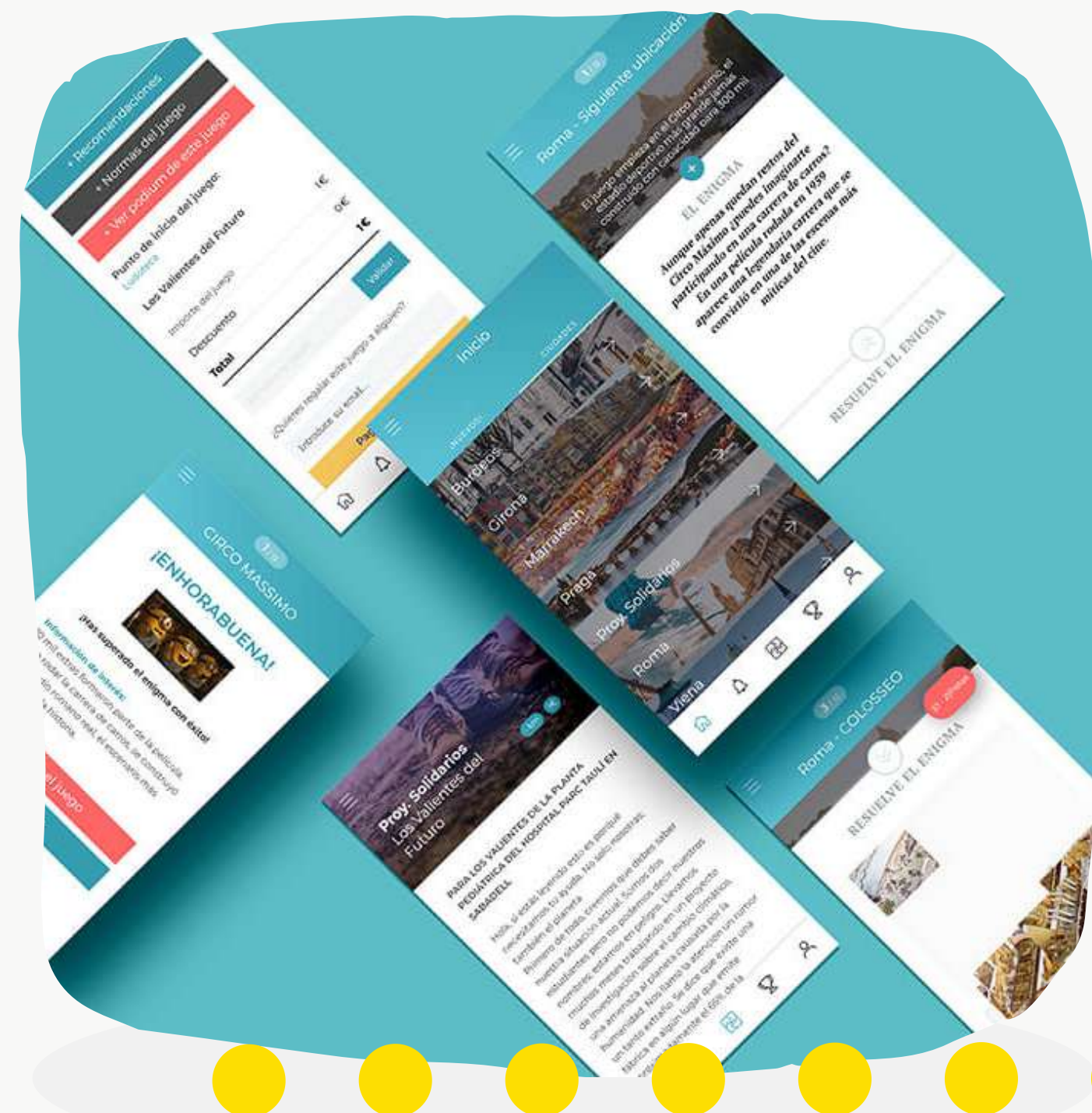
La sensibilización y dinamización dirigida a Targets o públicos objetivo debe ofrecer recompensas, proponiendo **un modelo basado en el juego**, donde reto y recompensa forman parte de la experiencia de aprendizaje y dinamización.



ENIGMAS EXPERIENCE

ENIGMAS EXPERIENCE somos una empresa tecnológica de soluciones App de gamificación, especializada en **dinamización, sensibilización, aprendizaje 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.

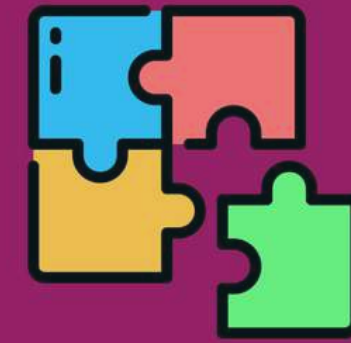


ARQUITECTURA CIDADIT



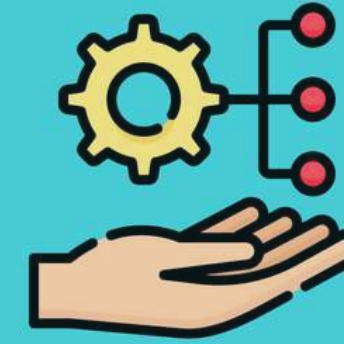
CREATIVIDAD

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



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.



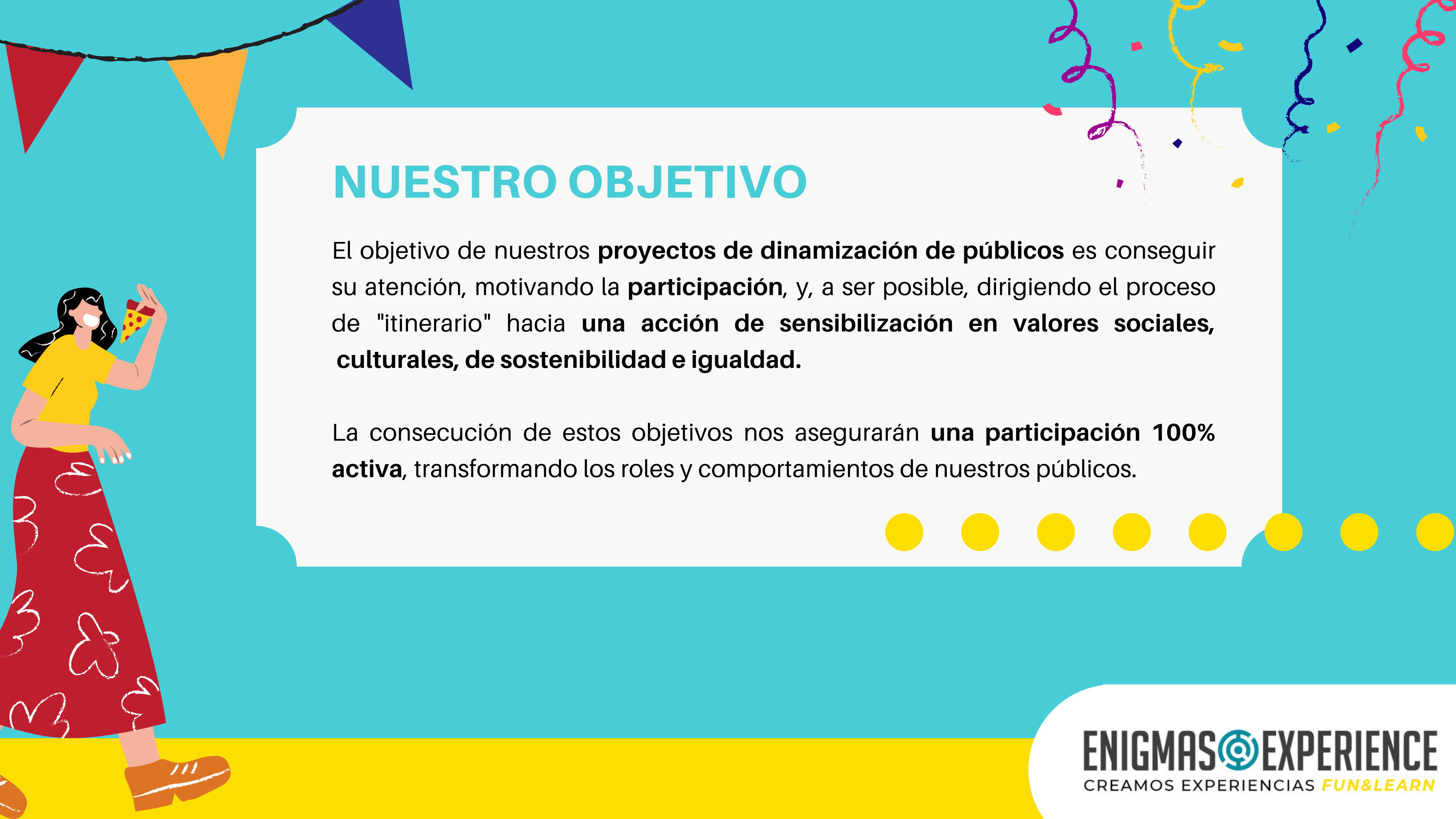
TRANSFORMACIÓN

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.



INVESTIGACIÓN

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



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 de sensibilización en valores sociales, culturales, de sostenibilidad e igualdad.**

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

ENIGMAS FESTIVALS

La solución App **ENIGMAS FESTIVALS** responde a la necesidad de **acciones de sensibilización y dinamización de públicos en grandes fiestas locales** con una **importante masificación** a pie de calle, que demandan una mejor organización en los **flujos de personas**, pero sobretodo una **comunicación interactiva de valores entre la ciudad y sus visitantes**.

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.



Los ejes de trabajo de ENIGMAS **FESTIVALS**



Sensibilización



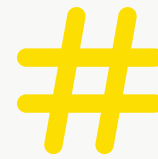
Autofinanciable



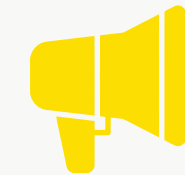
**Dinamización
actividades**



Desmasificación



**Jóvenes
generaciones**



**Promoción
activa**



IMPLEMENTACIONES DE LA SOLUCIÓN APP



Itinerarios sensibilización

La sensibilización activa en fiestas locales es una obligación por los organizadores. Violencia, sexismo, suciedad o contaminación están unidas tristemente a estos macro eventos. Los Itinerarios gamificados de sensibilización son la solución.



Concursos y certámenes

La dinamización en este tipo de actividades debe ser bicanal y proactiva, lo que nos permite involucrar a los participantes, siendo más activos en la promociones, pero sobre todo una herramienta de prescripción a otros visitantes.



Masificación de publicos

Los grandes eventos demandan una dinamización especial con la búsqueda de un alto grado de participación, pero sobre todo una herramienta de desmasificación para reconducir a esos públicos a otras actividades.

Los beneficios de ENIGMAS FESTIVALS



**Segmentación de
públicos objetivos**



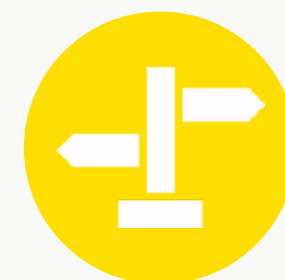
**Sensibilización valores
entre los asistentes**



**Participación activa
y prescripción**



**Promoción comercio
y restauración**



**Tracking del visitante
vs desmasificación**



**Comunicación de
patrimonio y
cultura**

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 Criteria
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

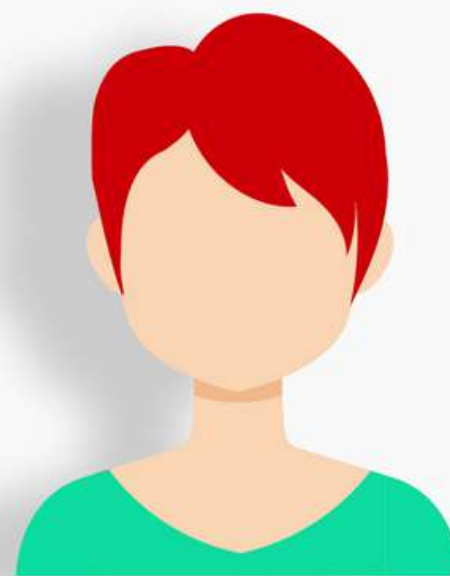
*Directora Técnica. Consorci
Promo. Turística Costa Maresme*

*"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