

SOLUCIONES APP DE GAMIFICACIÓN
PARA LA DINAMIZACIÓN DE MUSEOS Y EXPOSICIONES



ENIGMAS GALLERY

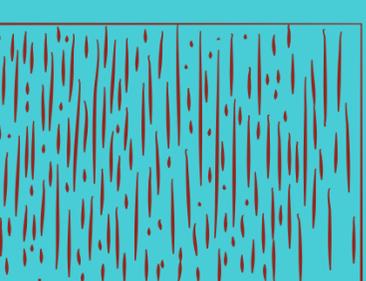
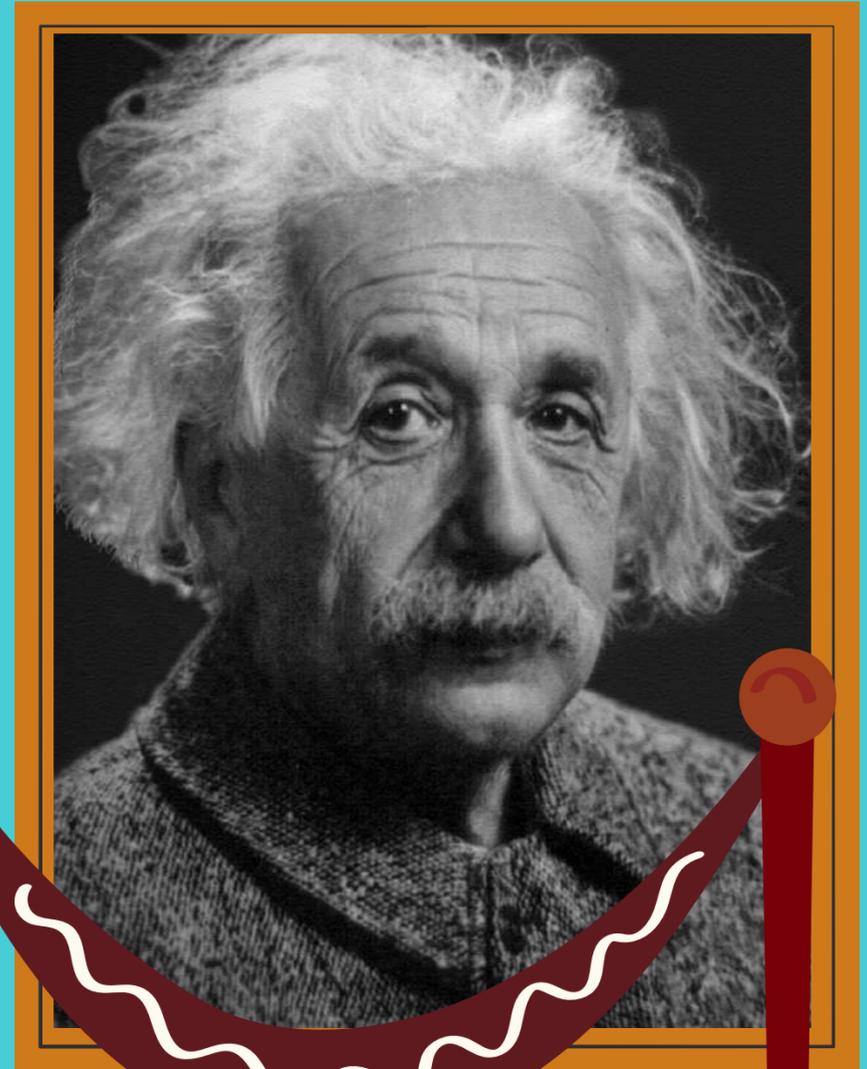


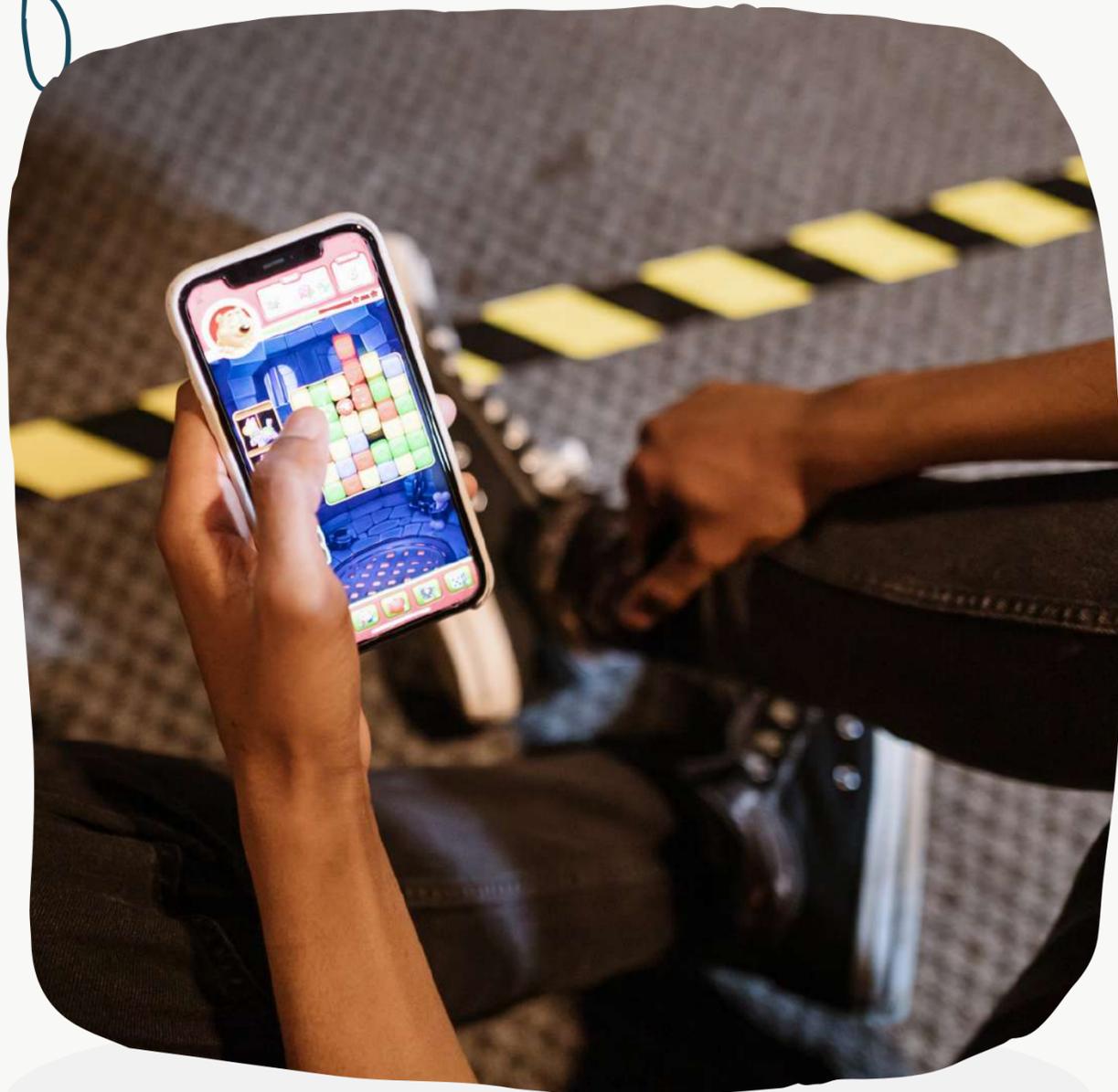
ENIGMAS EXPERIENCE
CREAMOS EXPERIENCIAS *FUN&LEARN*

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.

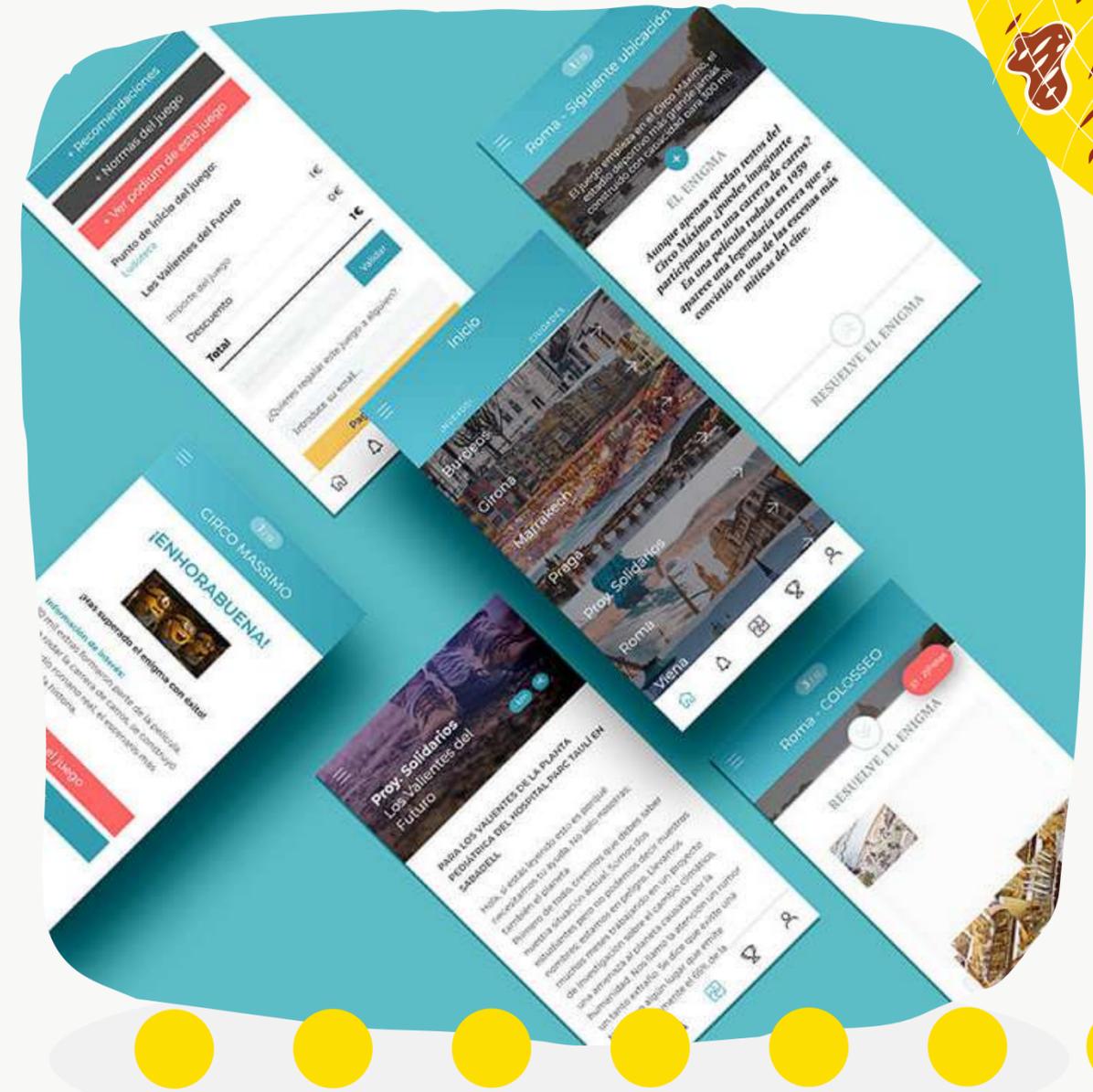
La dinamización dirigida a Targets o públicos objetivo debe ofrecer recompensas, proponiendo un modelo de dinamización basado en el juego, donde reto y recompensa forman parte de la experiencia de aprendizaje y dinamización.



Somos **ENIGMAS EXPERIENCE**

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

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 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



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.



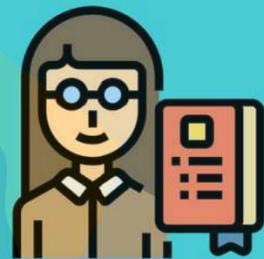
IMPLEMENTACIÓN

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.



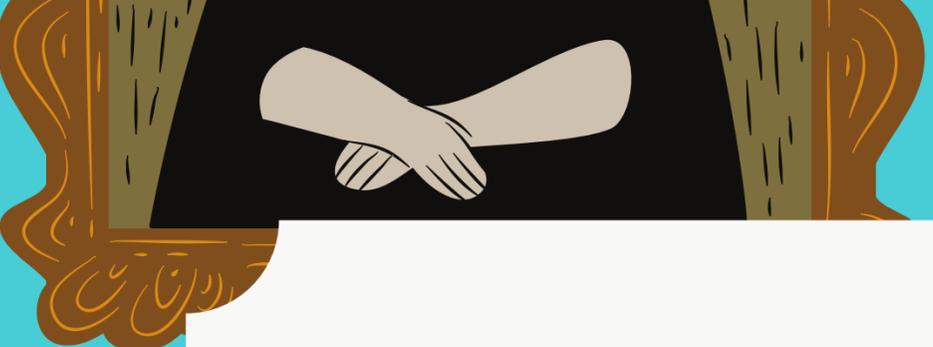
TRANSFORMACIÓN

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.

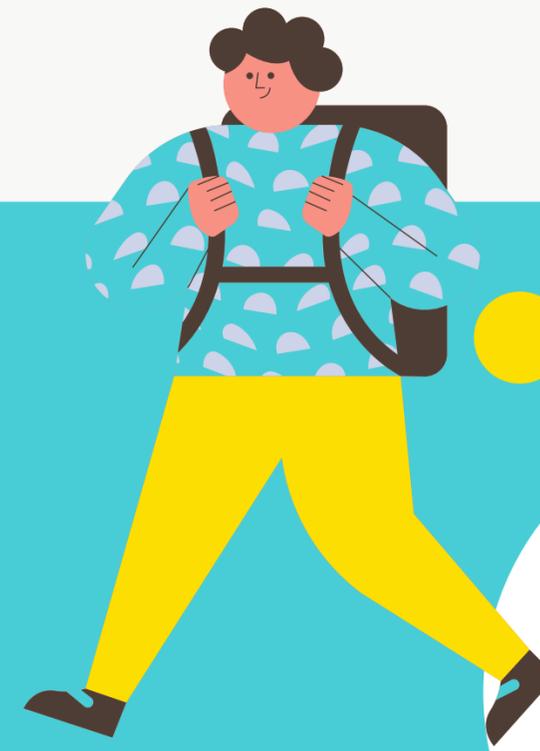
INVESTIGACIÓN



NUESTRO OBJETIVO

El objetivo de nuestro **proyecto de dinamización de públicos** es conseguir su atención, motivando la **participación**, y a ser posible dirigiendo el proceso de "itinerario" hacia **una finalización completa** de la actividad o acción comunicativa.

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



Solución ENIGMAS GALLERY

La solución App **ENIGMAS GALLERY** responde a la necesidad de **dinamización de públicos en exposiciones y espacios lúdicos**, a través de itinerarios de orientación, destinados a distribuir grupos de interés, incrementar la participación en las actividades y compartir conocimientos y contenido promocional.

Gracias a nuestro aplicativo hacemos un **tracking guiando, motivando y segmentando** a los participantes gracias a la mecánica del "juego". Una inversión **rentable** por su **alto grado de finalización y de participación**, además de una **dinamización total de la actividad**.



IMPLEMENTACIONES DE LA SOLUCIÓN APP



Museos y galerías

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



Eventos temporales

Los eventos temporales demandan una dinamización especial con la búsqueda de un alto grado de participación, pero sobre todo una herramienta para compartir datos de flujo y segmentación.

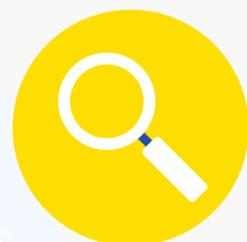


Espacios lúdicos

La dinamización de los participantes comporta la promoción de servicios, sumar valor añadido a las actividades o crear un producto de dinamización grupal o team building.



Los beneficios de ENIGMAS GALLERY



Segmentación de públicos



Plataforma de conocimiento



Alta participación y finalización



Rentabilidad inversión



Tracking de participantes

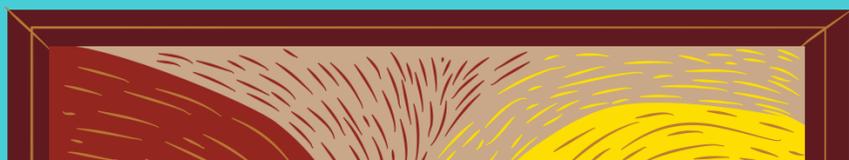


Herramientas de promoción



67% Tasa de finalización participantes

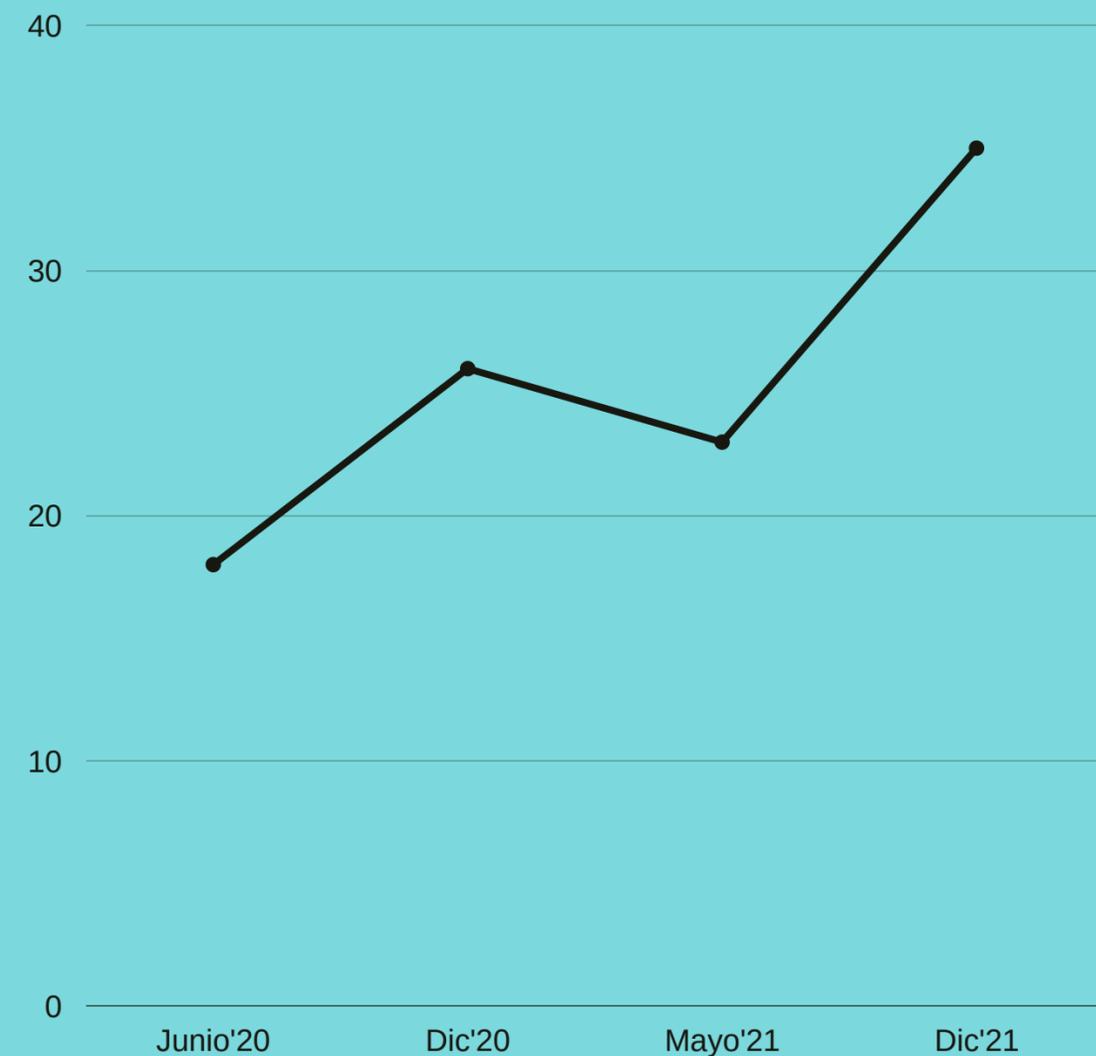
86% Tasa de satisfacción participantes



Rentabilidad de implementar itinerarios gamificados

Datos de 2020-2021

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

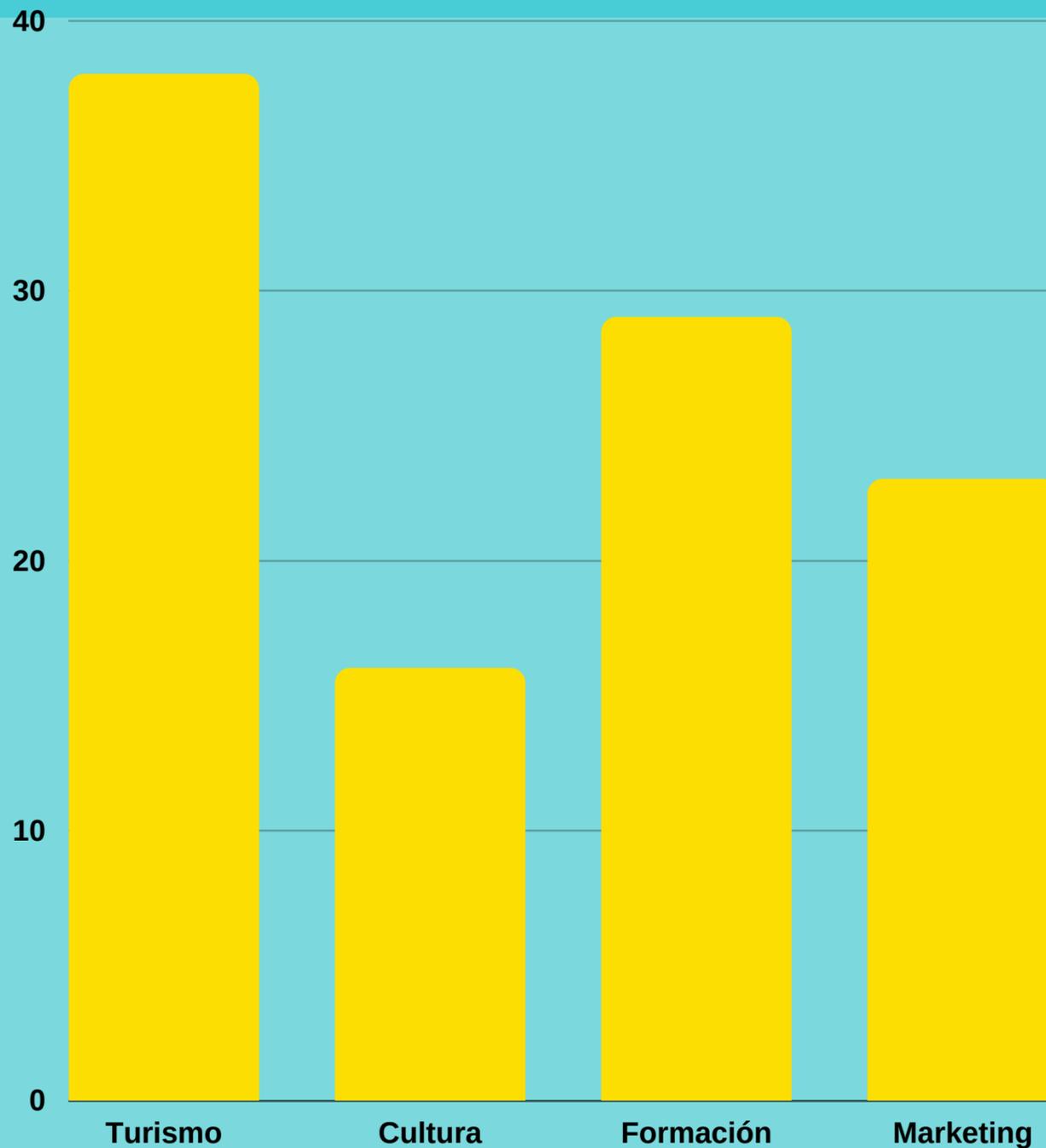


Previsiones 2022



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 uno de tus eventos temporales o campañas de comunicación.

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 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

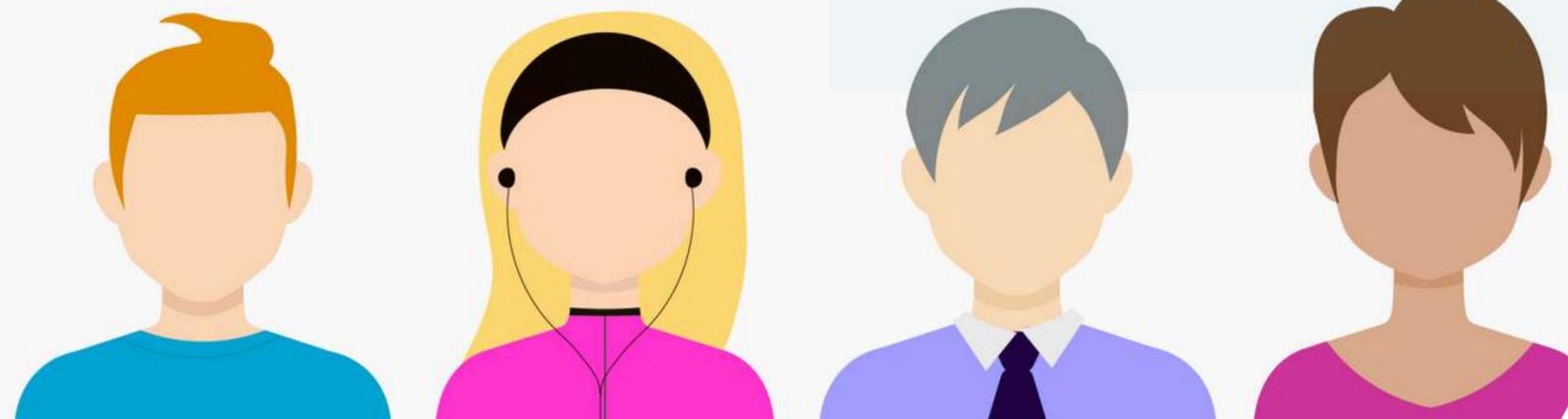
Directora Técnica. Consorci
Promo. Turística Costa Maresme

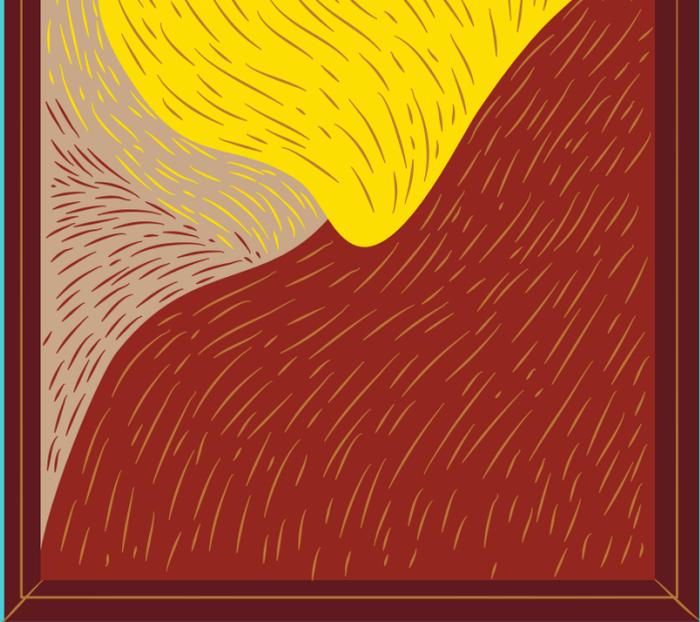
"Buscábamos una herramienta para incentivar el turismo cultural en el Maresme entre el público familiar y juvenil. Enigmas Experience nos proporcionó la solución que estábamos buscando, una herramienta que combina turismo y gamificación"

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.enigmalsexperience.com
hola@enigmalsexperience.com