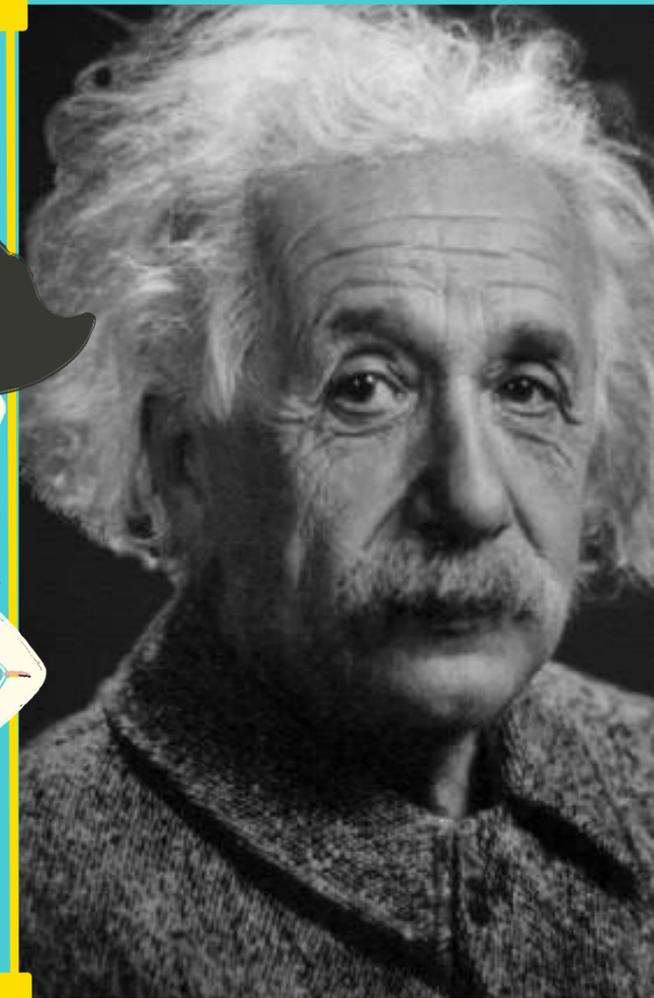




## Una frase para entender qué hacemos

***"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.

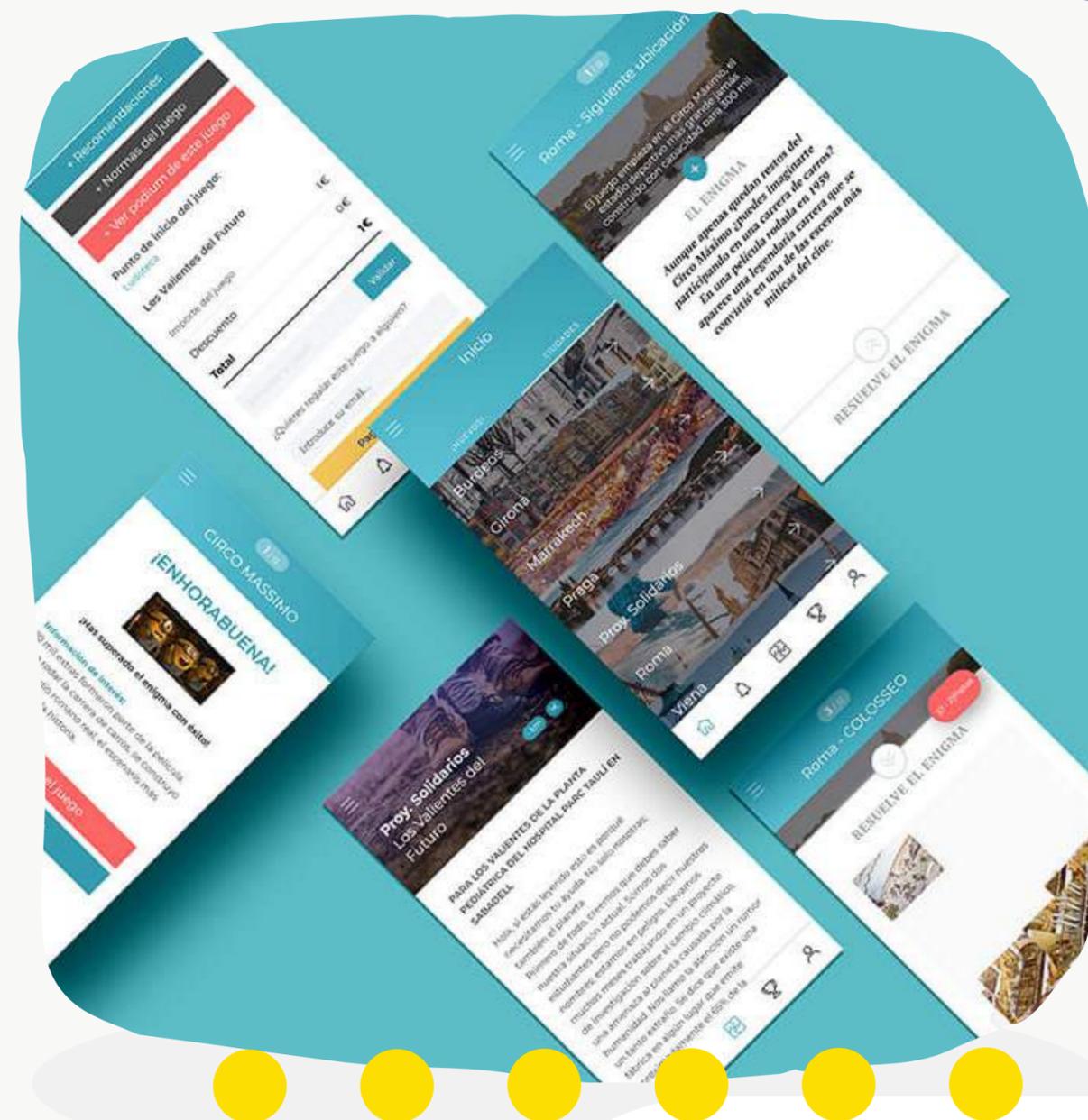
La dinamización dirigida a Targets o públicos objetivo debe ofrecer recompensas, proponiendo un modelo de dinamización basado en el juego, donde reto y recompensa forman parte de la experiencia de aprendizaje y dinamización.



# 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 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.



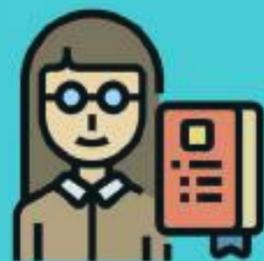
## IMPLEMENTACIÓN

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 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 LEISURE

La solución App **ENIGMAS LEISURE** responde a la necesidad de **acciones de dinamización de público en espacios lúdicos** a pie de calle, con un **incremento de visitas**, pero sobretodo con **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 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.



# IMPLEMENTACIONES DE LA SOLUCIÓN APP



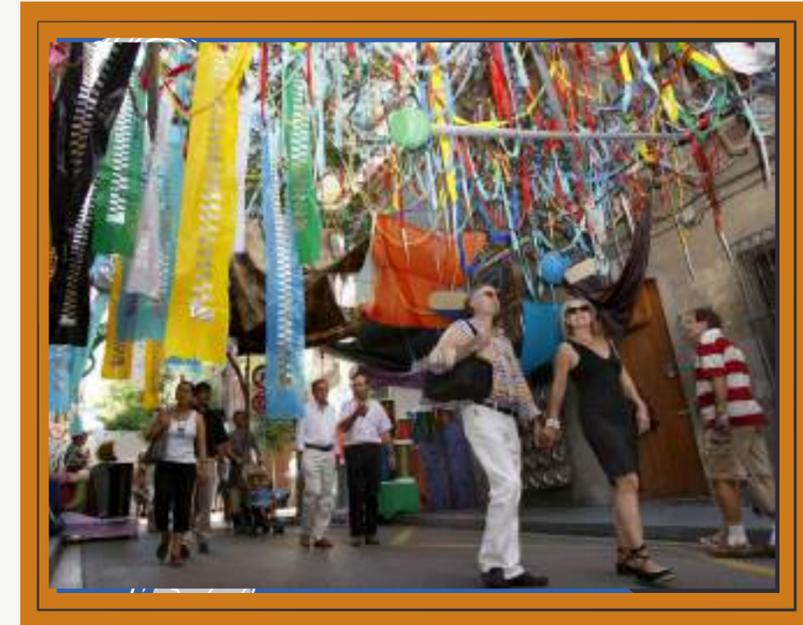
## *Itinerarios lúdicos*

La dinamización activa con itinerarios gamificados, canalizan los flujos de visitantes con un tracking de seguimiento y una mejora de la experiencia, pero sobre todo con una mejor promoción de las marcas asociadas a la actividad.



## *Premios y concursos*

La dinamización en este tipo de actividades nos permite involucrar a seguidores, siendo más activos en la promociones comerciales, pero sobre todo una herramienta para compartir datos y crear una prescripción a otros consumidores.



## *Eventos temporales*

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

# Los beneficios de ENIGMAS LEISURE



**Captación de públicos**



**Rentabilidad inversión**



**Compartir valores y conocimientos**



**Tracking de visitantes**



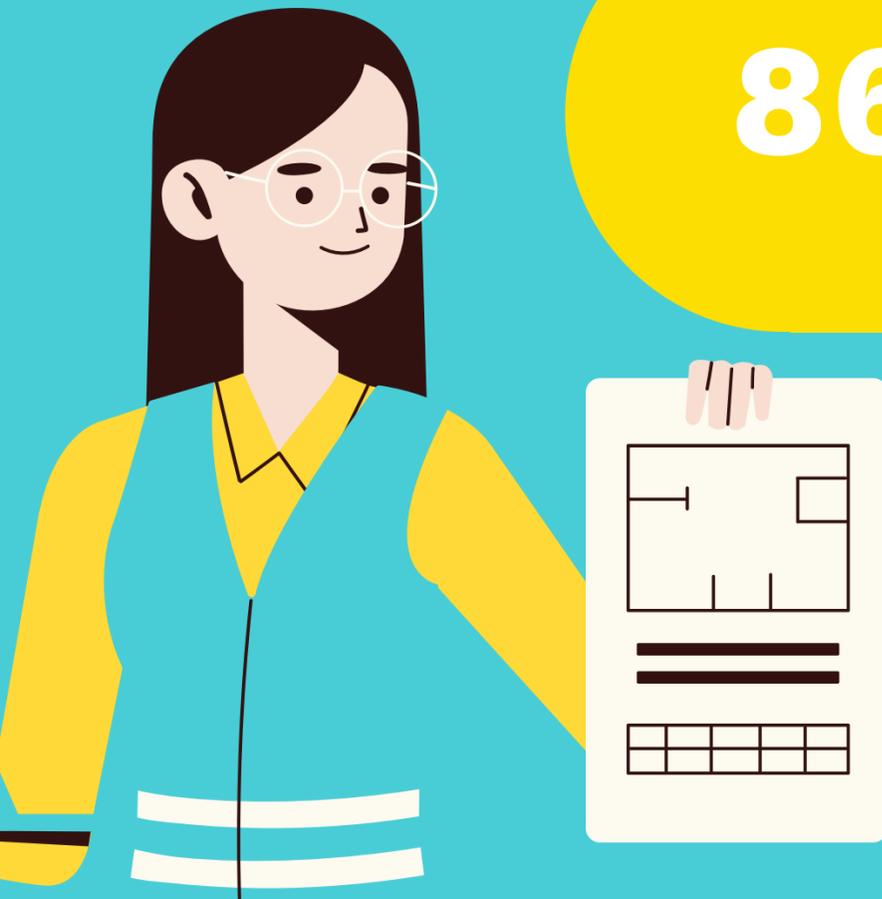
**Alta participación y finalización**



**Herramientas de promoción**

**71%** Tasa de finalización participantes

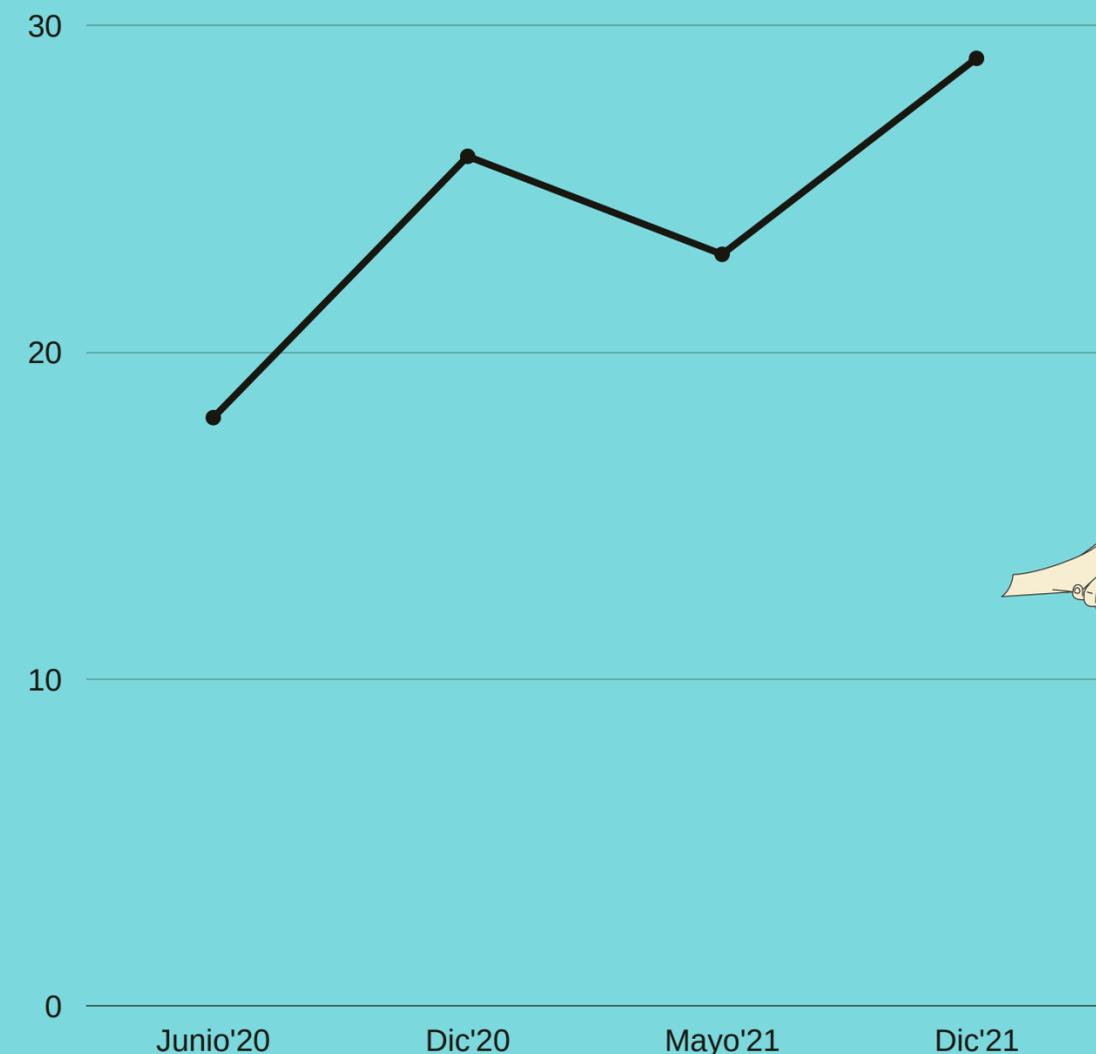
**86%** Tasa de satisfacción participantes



# 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%.

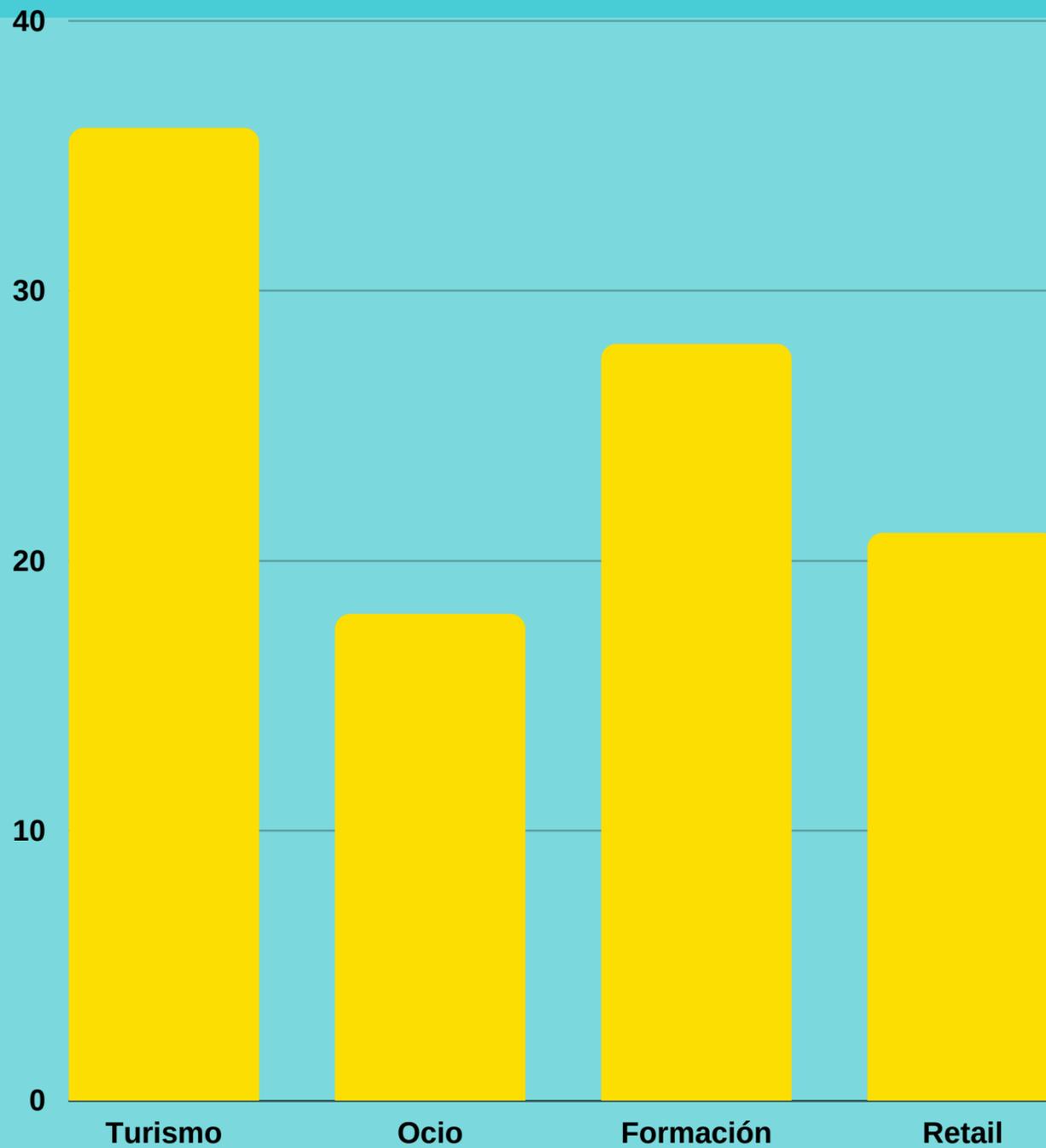


# Previsiones 2022



## 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.





# 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](http://www.enigmasexperience.com)  
[hola@enigmasexperience.com](mailto:hola@enigmasexperience.com)