

SOLUCIONES APP DE GAMIFICACIÓN
PARA LA DINAMIZACIÓN Y FIDELIZACIÓN DE PÚBLICOS



ENIGMAS LOYALTY

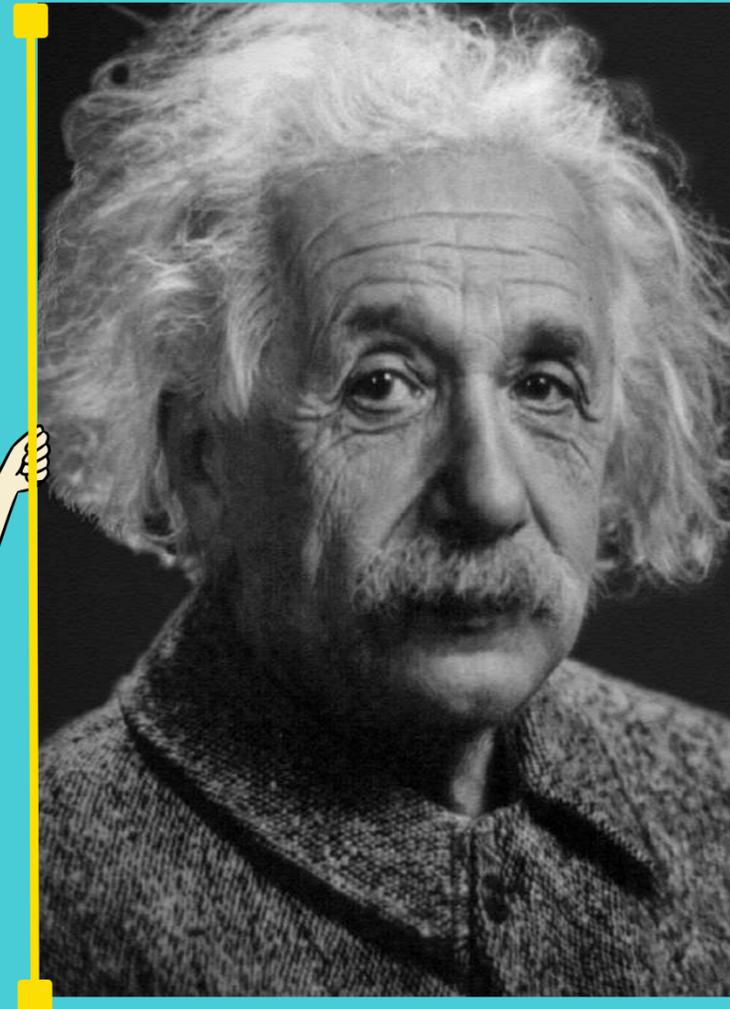
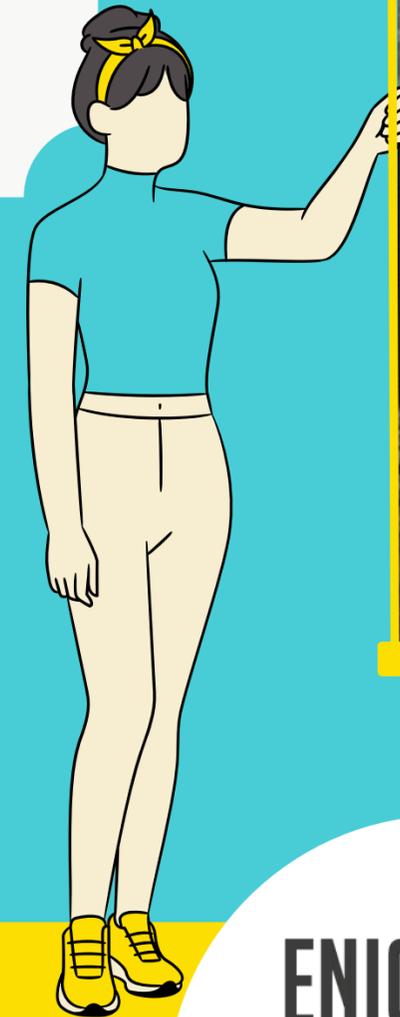


ENIGMAS  **EXPERIENCE**
CREAMOS EXPERIENCIAS *FUN&LEARN*

Una frase para entender qué hacemos

"Los juegos son la forma más elevada de investigación"

Albert Einstein

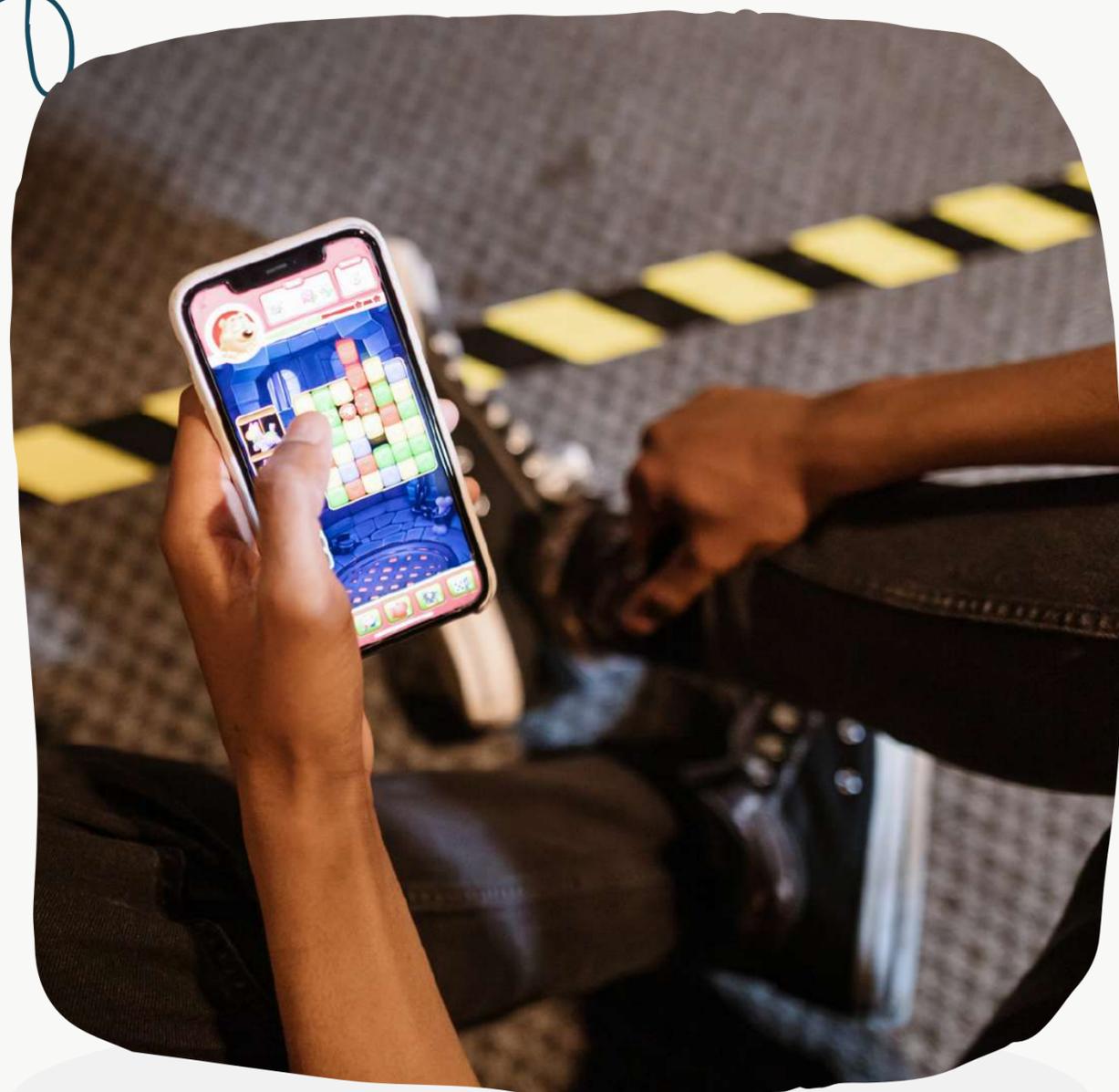




¿POR QUÉ GAMIFICACIÓN?

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.

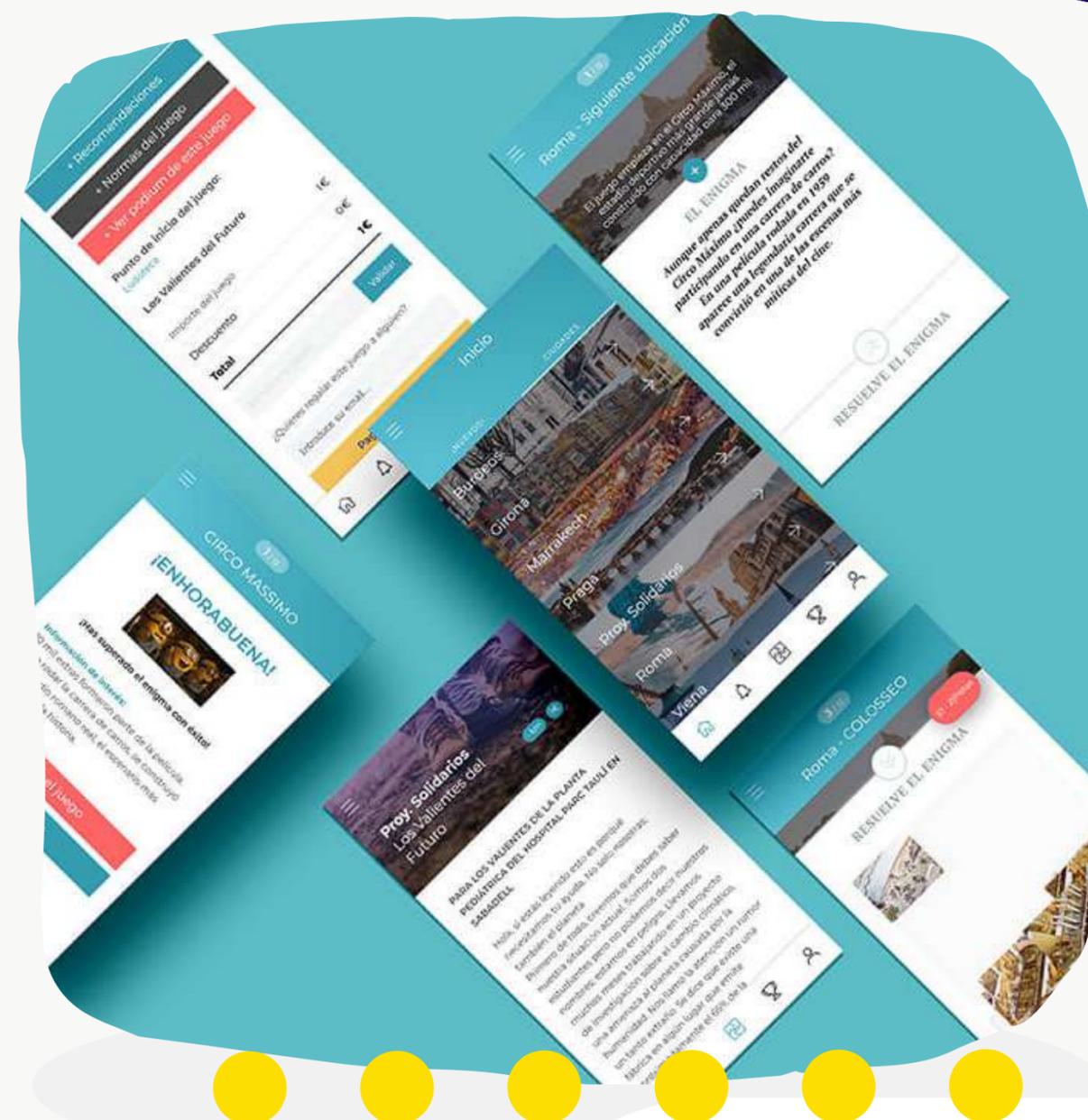
La dinamización dirigida a Targets o públicos objetivo debe ofrecer recompensas, proponiendo un modelo de dinamización basado en el juego, donde reto y recompensa forman parte de la experiencia de aprendizaje y dinamización.



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.

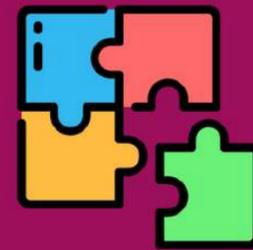


ARQUITECTURA CIDIT



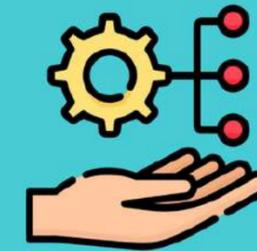
CREATIVIDAD

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.



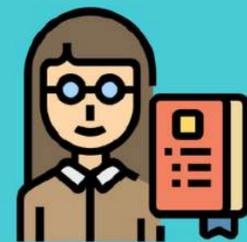
IMPLEMENTACIÓN

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, pedagogos, antropólogos, historiadores 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 comercial o de comunicación completa**.

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



ENIGMAS LOYALTY

La solución App **ENIGMAS LOYALTY** responde a la necesidad de **acciones de fidelización** 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 acciones *inbound*, como estrategia para **incrementar las ventas y la captación 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 Captación

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..



Campañas Fidelización

Compartir contenidos y promociones demandan una dinamización especial con un alto grado de participación, pero sobre todo con herramientas de comunicación y prescripción a otros consumidores .



Campañas RSE/ ODS

Las campañas de incremento de valor social de marca, deben ser más próximas, uniendo consumidor con barrio o ciudad. Sólo así entienden que la marca forma parte de su comunidad.



Los beneficios de ENIGMAS LOYALTY



Segmentación de públicos



Plataforma de conocimiento



Alta participación y finalización



Rentabilidad inversión



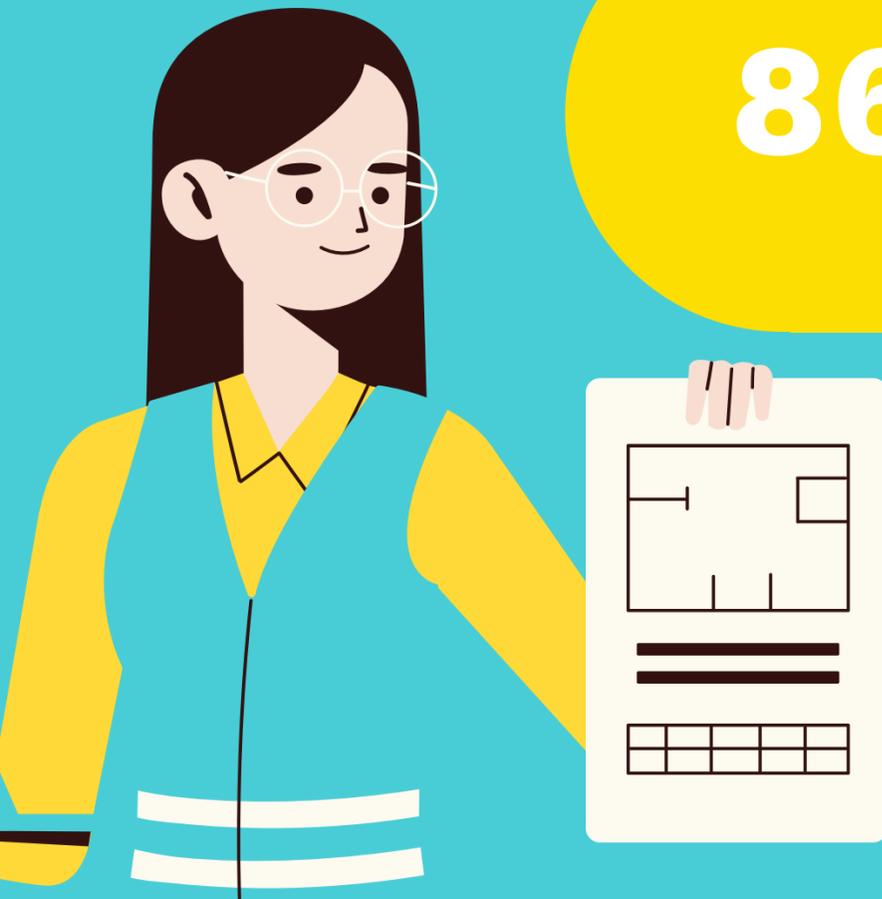
Tracking de participantes



Herramientas de promoción

62% Tasa de finalización participantes

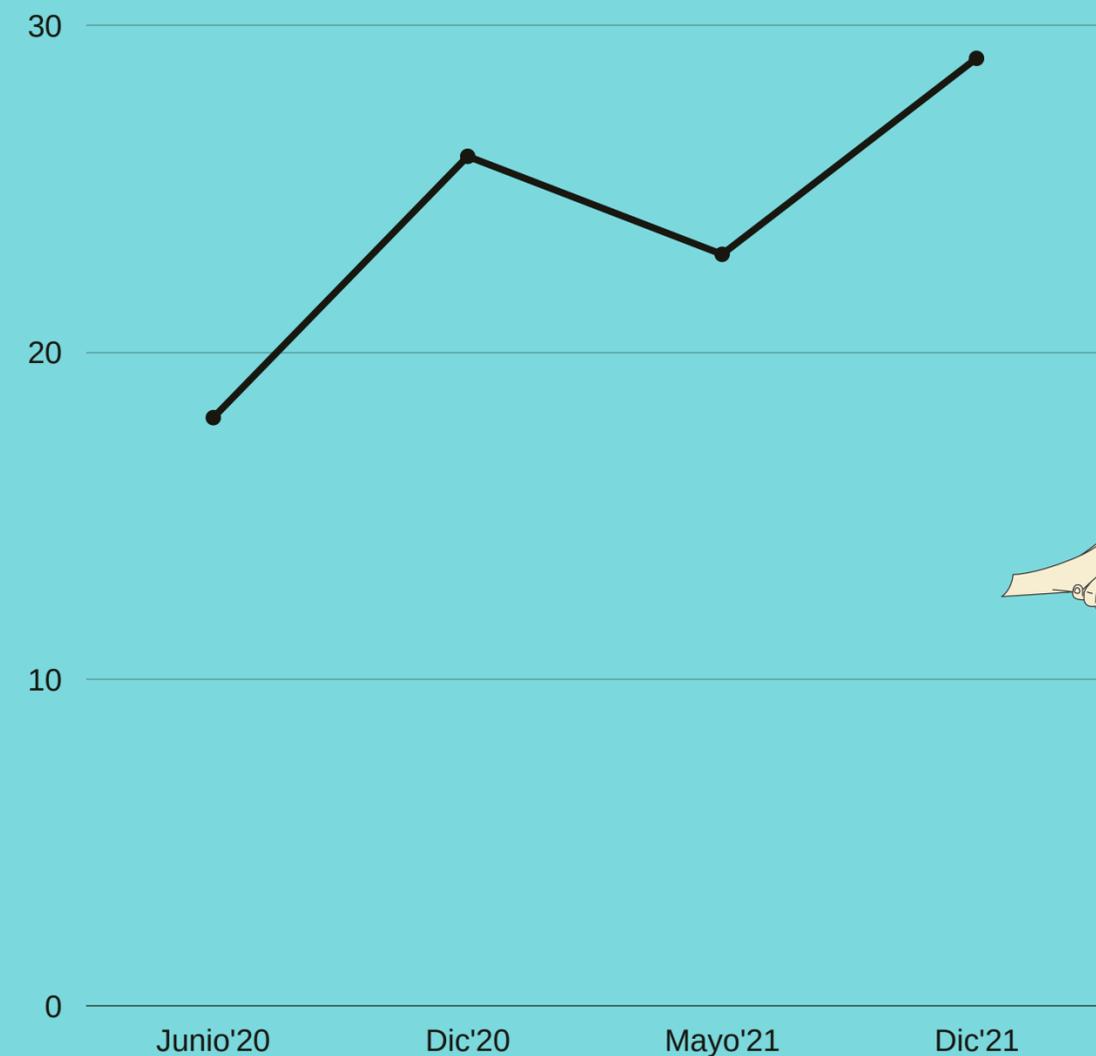
86% Tasa de satisfacción participantes



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%.

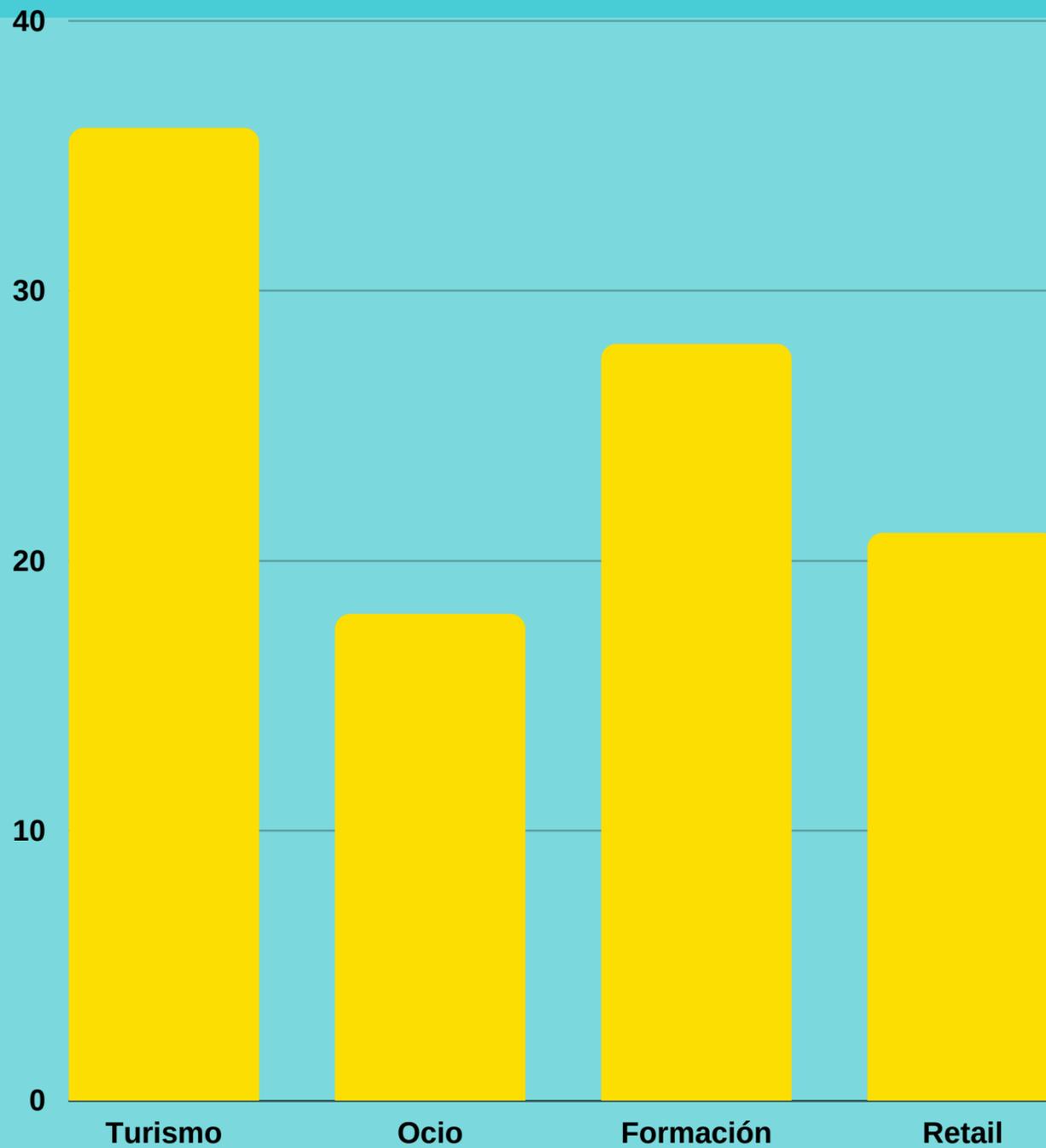


Previsiones 2022



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

