

SOLUCIONES DE GAMIFICACIÓN PARA LA
DINAMIZACIÓN DE CONCURSOS Y EVENTOS

ENIGMAS QUIZ



ENIGMAS EXPERIENCE
CREAMOS EXPERIENCIAS **FUN&LEARN**

A vibrant street festival scene with a large crowd of people, many in traditional costumes, celebrating under a shower of purple and white confetti. A multi-story building is visible in the background.

Una frase para entender **qué hacemos**

"El juego es el trabajo del infante"

Jean Piaget



ANTECEDENTES

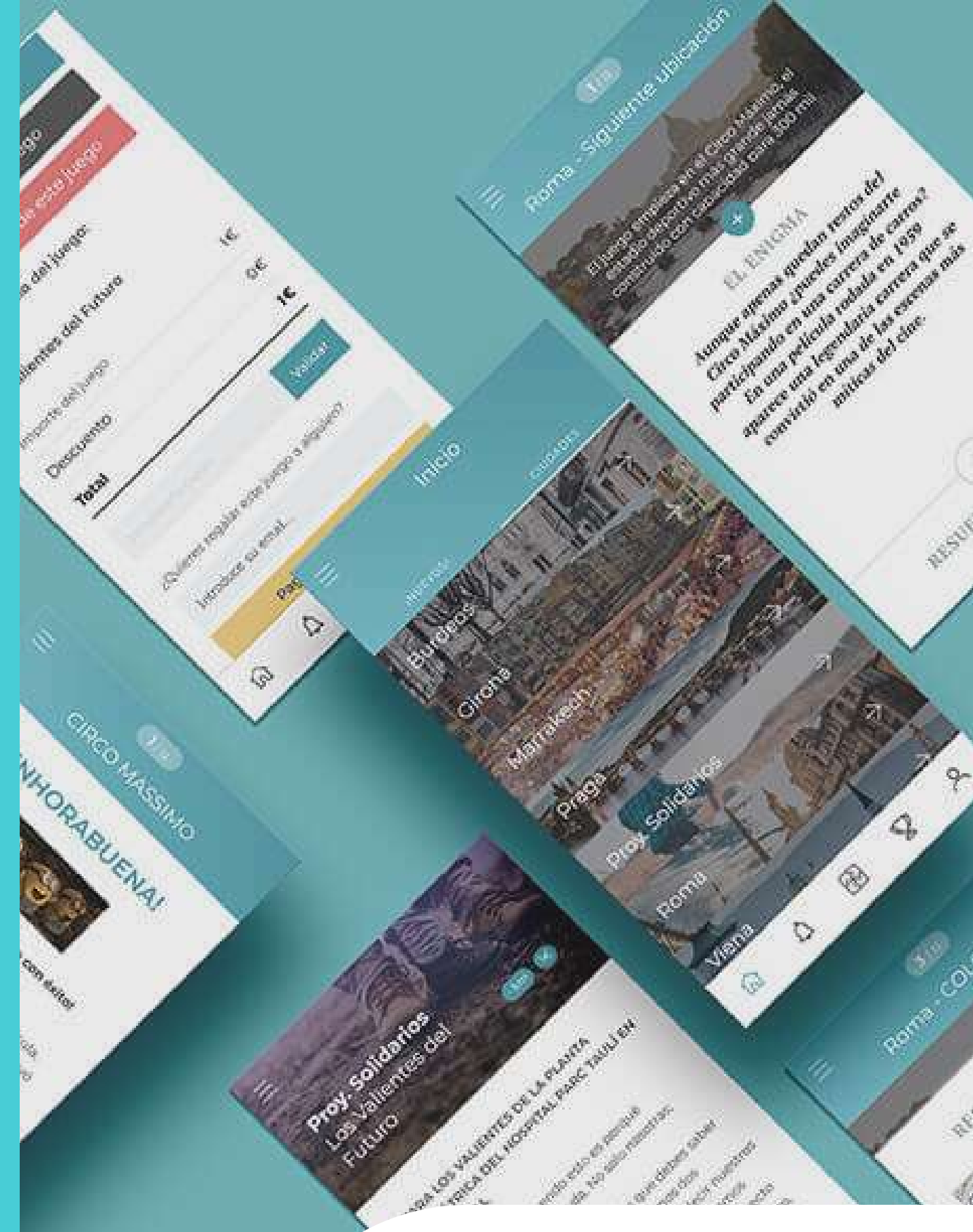
En el fondo, una parte de aquel/la niño/a continúa dentro de todas las personas, con ganas de disfrutar, de ilusionarse, aprender y vivir nuevas experiencias.

La dinamización dirigida a visitantes y ciudadanía debe ofrecer estas recompensas, proponiendo un modelo de dinamización basado en el juego, donde reto y recompensa formen parte de una experiencia lúdica y de aprendizaje.

ENIGMAS EXPERIENCE

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

Nuestro primer proyecto, **Enigmas Tour**, presente en más de 7 países, 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.

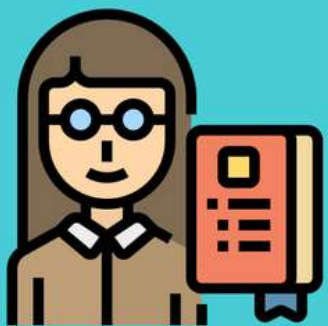


ARQUITECTURA CIDADIT



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

CREATIVIDAD



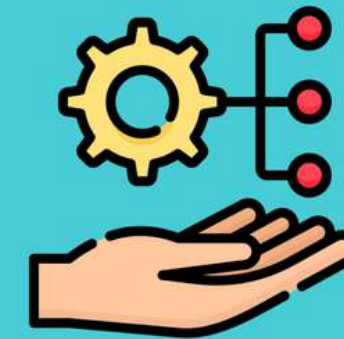
Trabajo de campo: sociólogos, pedagogos, antropólogos, historiadores y otros perfiles investigan la **base de conocimiento y aprendizaje** que utilizaremos en nuestra gamificación.

INVESTIGACIÓN



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.



EL OBJETIVO

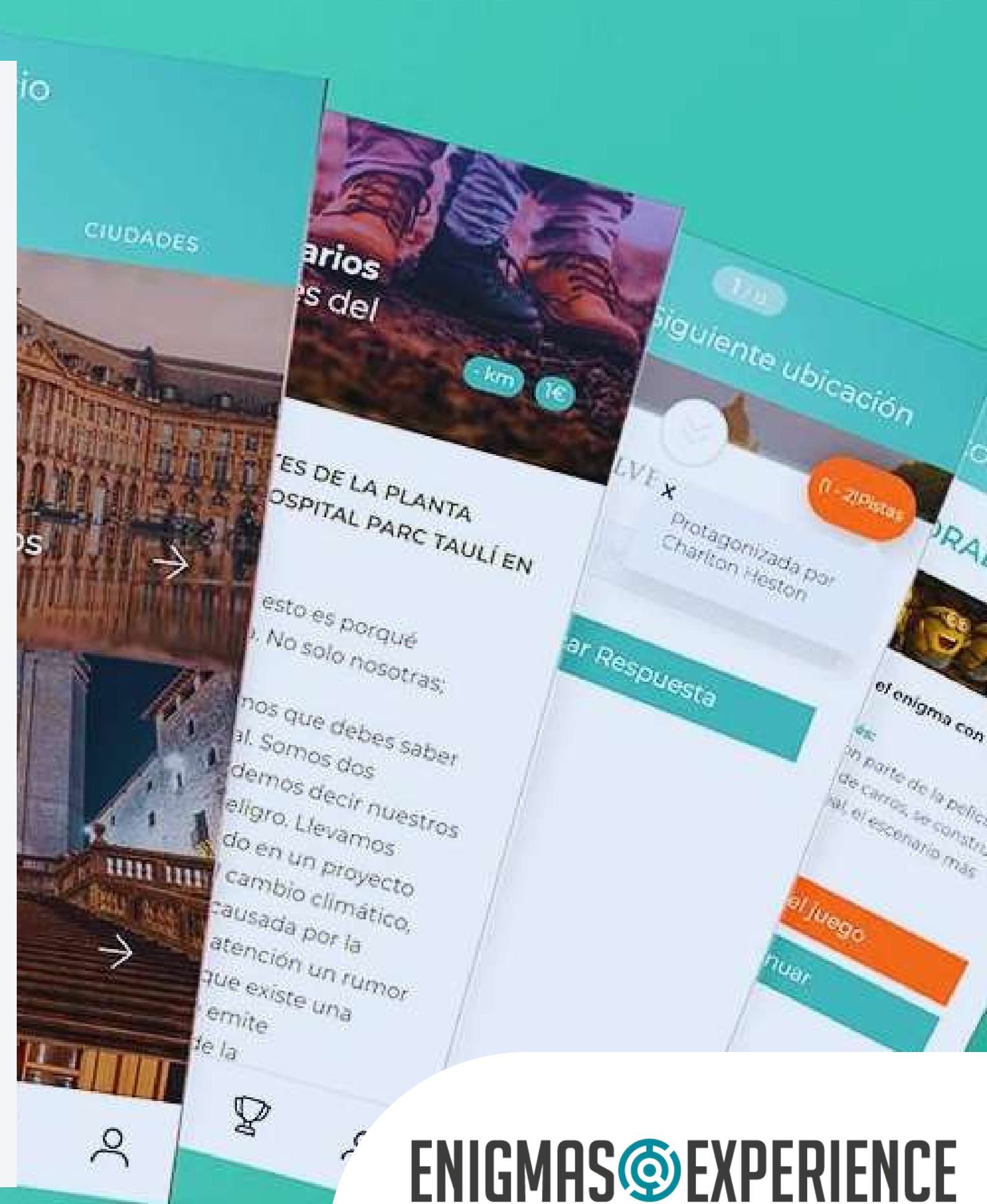
El objetivo de cualquier **proyecto de dinamización de públicos** es conseguir **su interacción** con nuestra actividad, motivando la **participación**, y a ser posible dirigiendo el proceso de "itinerario" hacia **una finalización completa** de la actividad o acción.

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

LA PROPUESTA ENIGMAS QUIZ

La solución **ENIGMAS QUIZ** ha estado diseñada para la **recogida de voto, recopilación de información** o una **valoración de opinión** por parte de las personas participantes, en una APP web **sin "descargas"** y de **gran usabilidad**.

Todo con un sencillo paso de registro, que gracias a la mecánica **"juego"** consigue un **alto grado de finalización y de participación**, además de una **dinamización total de la actividad** donde está implementada.



IMPLEMENTACIONES DE LA SOLUCIÓN



Premios y concursos

La suma del voto popular en la entrega de premios involucra a la ciudadanía, con una participación activa del evento.



Opinión y participación

Conseguir la opinión de la ciudadanía de forma participativa permite tener una herramienta a tiempo real, y con información de valor.



Ferias y eventos

La dinamización activa gracias a itinerarios gamificados canaliza los flujos de gente, con una mejor experiencia.



LOS BENEFICIOS ENIGMAS QUIZ



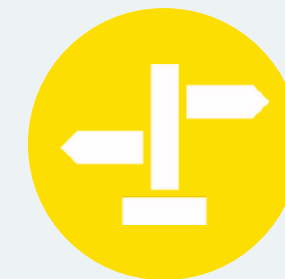
Recogida de información



Promoción del comercio local



Aportación conocimientos



Itinerarios escogidos y mercados



Involucración de los/as participantes



Ranking de puntuación

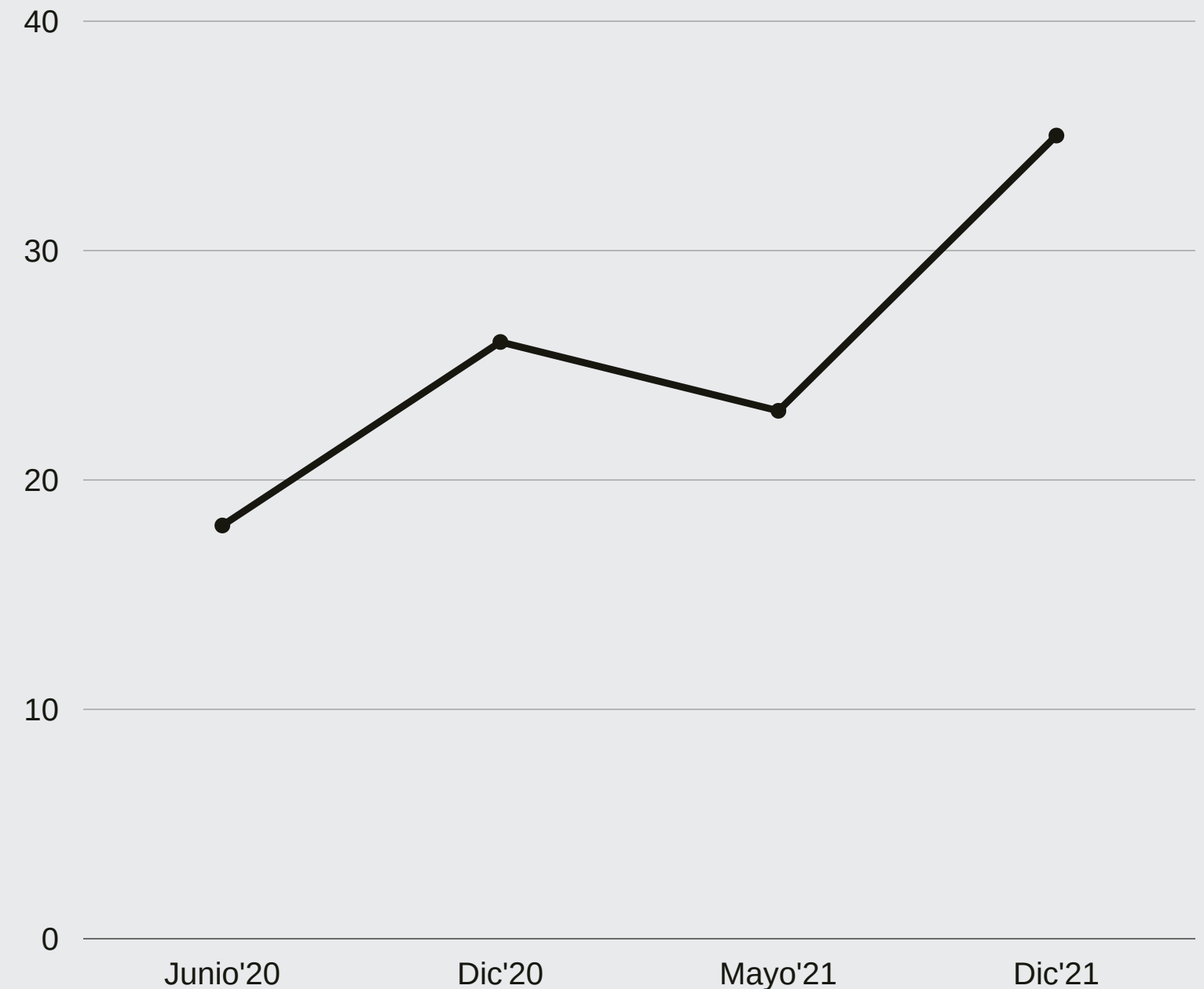
57% Tasa de finalización participantes

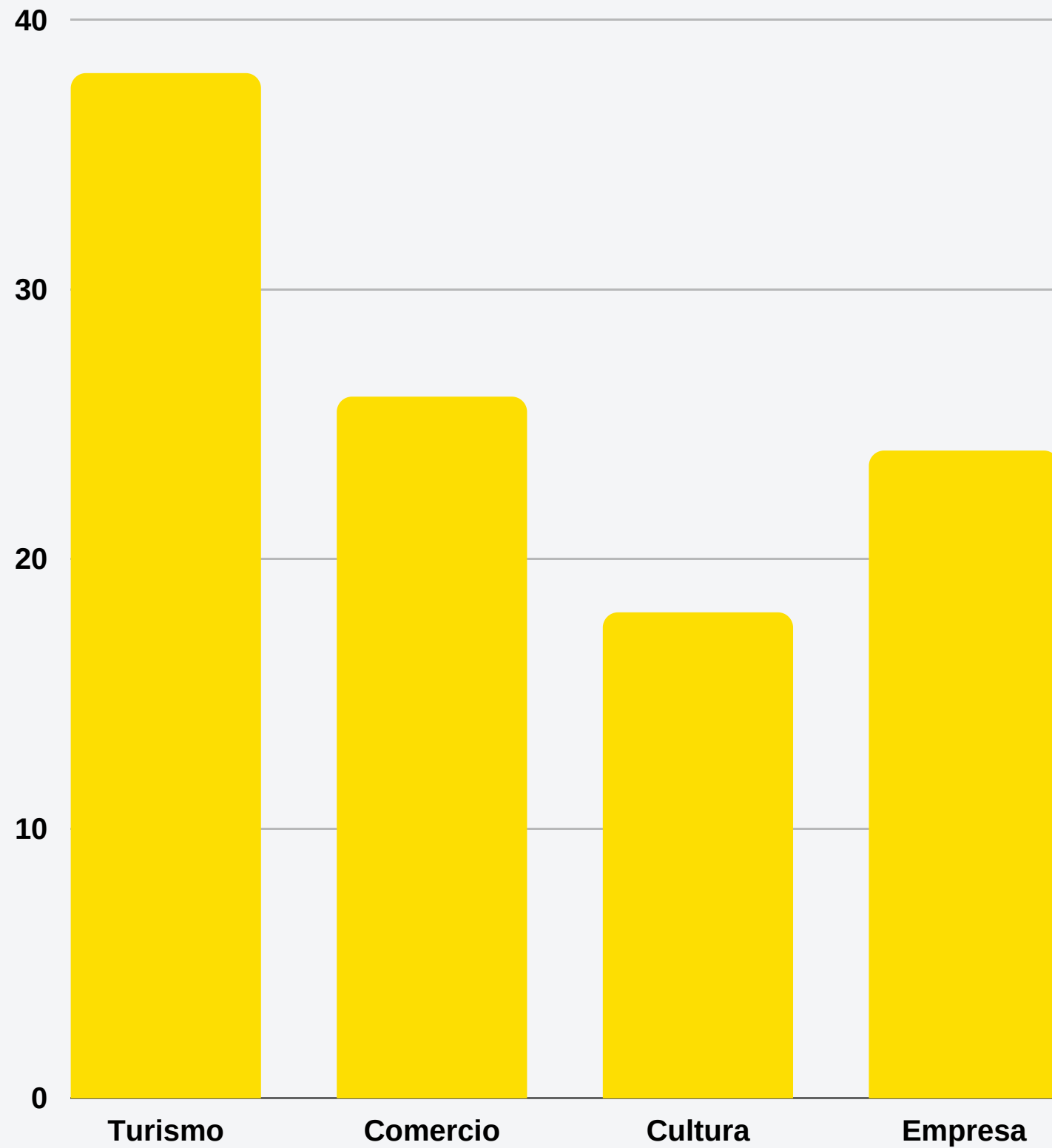
86% Tasa de satisfacción participantes

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%.



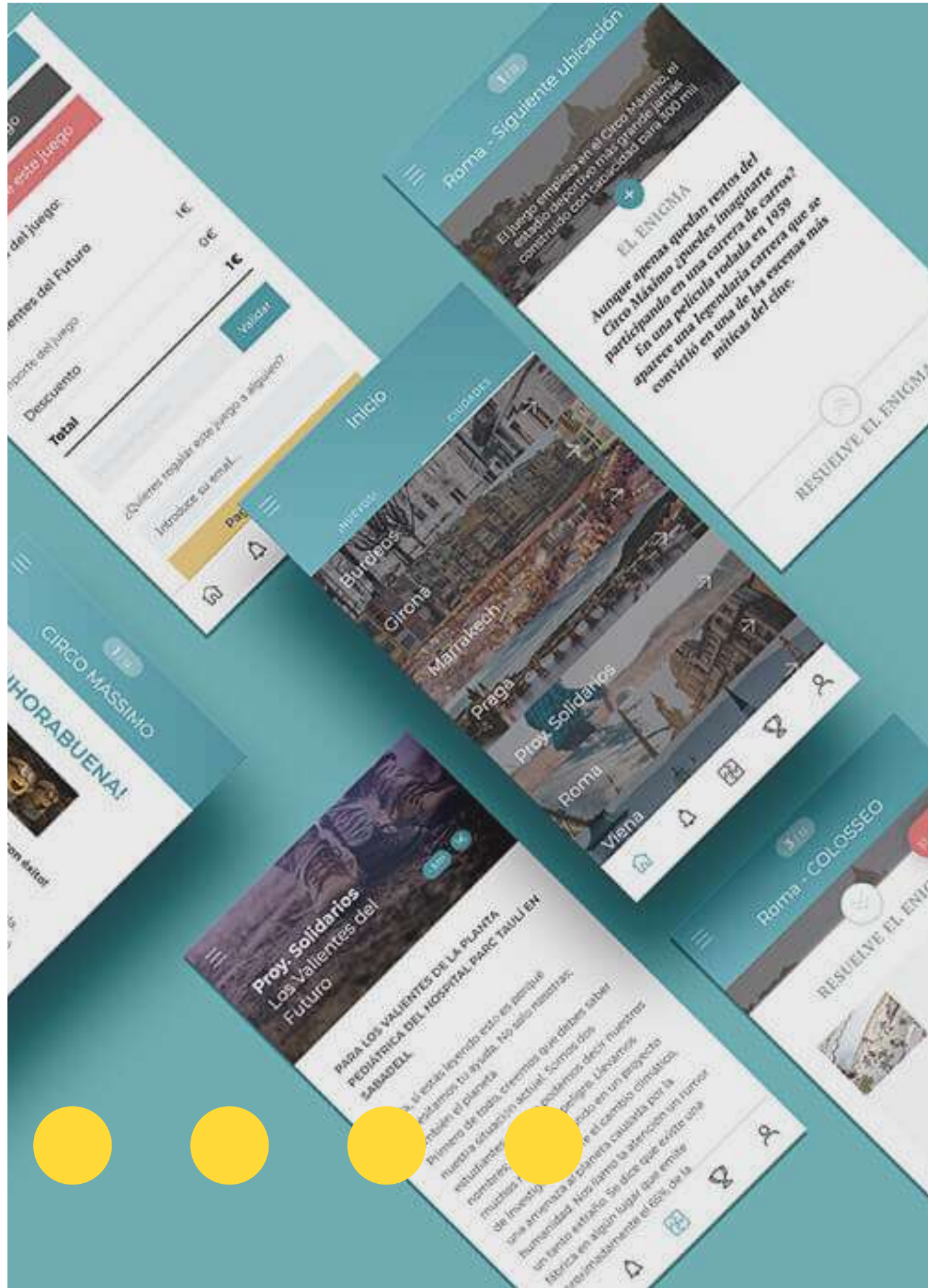


Previsiones 2022



Proyectos de digitalización durante el año 2022

Los fondos Next Generation y la necesidad de no quedar atrás por parte de la administración, nos ofrece una previsión de crecimiento para este año 2022.



VALORACIÓN ECONÓMICA

Nuestra propuesta ha estado valorada para ofrecer un producto "llaves en mano" con la opción de ampliar sus funcionalidades. Esto nos permite ofrecer una solución muy competitiva en costes y servicios.

VALORACIÓN ECONÓMICA TOTAL: 2.150€ (*)

(*) Esta valoración incluye:

- Solución personalizada.
- 1 itinerario hecho a medida.
- Plataforma en castellano. Opcional inglés y francés.
- Un informe final del resultado en **ENIGMAS ANALYTICS**
- Mantenimiento y actualizaciones técnicas de la plataforma durante un período operativo igual o inferior a 2 meses.
- IVA 21% no incluidos.



L'ENIGMA

Escolteu aquest àudio i esbrineu els secrets que amaga el gravat del claustre del monestir de Sant Cugat.



RESOLDRE L'ENIGMA

OTRAS FUNCIONALIDADES

CAPTACIÓN Y BÚSQUEDA DE ESTABLECIMIENTOS COLABORADORES

Valor económico de los servicios: **600 Euros +IVA**

Bloque de 20 horas de acciones comerciales y comunicación para la captación de colaboradores.

NUEVOS IDIOMAS DE LA PLATAFORMA

Traducción e implementación de 1 itinerario a otro idioma: **350€ + IVA**

ENIGMAS ANALYTICS

Entrega de informes interactivos extras al informe final : **120€ + IVA/ informe**

IMPLEMENTACIÓN EN EL PROYECTO CLIENTE

- Comunicación y difusión de la solución de gamificación.
- Diseño gráfico de piezas publicitarias y de marketing digital.
- QR dinámicos: implementación de códigos QR para la comunicación y obtención de analíticas de escaneo de los mismos.

Los servicios a realizar de este apartado irán bajo presupuesto.

VALORACIONES Y RESEÑAS



Ana Bermejo

Técnica Turismo. Ayuntamiento Santa Pola

"Gracias a la profesionalidad de Enigmas Experience, pudimos desarrollar varias rutas culturales por Santa Pola, en un corto espacio de tiempo. El resultado ha sido 100% satisfactorio y seguiremos trabajando conjuntamente en la creación de más productos de gamificación, ya que son muy profesionales y están pendientes de lograr resultados óptimos."

Anna M. Rodon

Coordinación pedagógica. Instituto Tordària

"Gamificar o ludificar es introducir contenidos curriculares a través de dinámicas de juego. Este tipo de dinámicas motivan a alumnos y alumnas. Por tanto, gamificando, conseguimos que el alumnado esté más motivado para aprender."

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. Su profesionalidad e implicación en el proyecto han sido clave para obtener un producto del que estamos muy satisfechos."

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 Tour, conocer ciudades significa jugar, gozar y aprender. Yo ya lo he probado. ¿Y tú?"





*Invítanos a transformar
tu ciudad*

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

www.enigmasexperience.com
hola@enigmasexperience.com

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