



Play&go
experience

Presentación Corporativa

El juego al servicio del usuario

La **gamificación** es una potente herramienta que consiste en aplicar mecánicas y diseño de juego en ámbitos no lúdicos **generando nuevos hábitos** en el usuario y **mejorando su experiencia**.

La gamificación ha probado su eficacia en sectores tan dispares como la **educación**, la **productividad** y también en el **turismo** y el **ocio**, con la que se puede reorientar y motivar a los usuarios a nuevas áreas de interés.

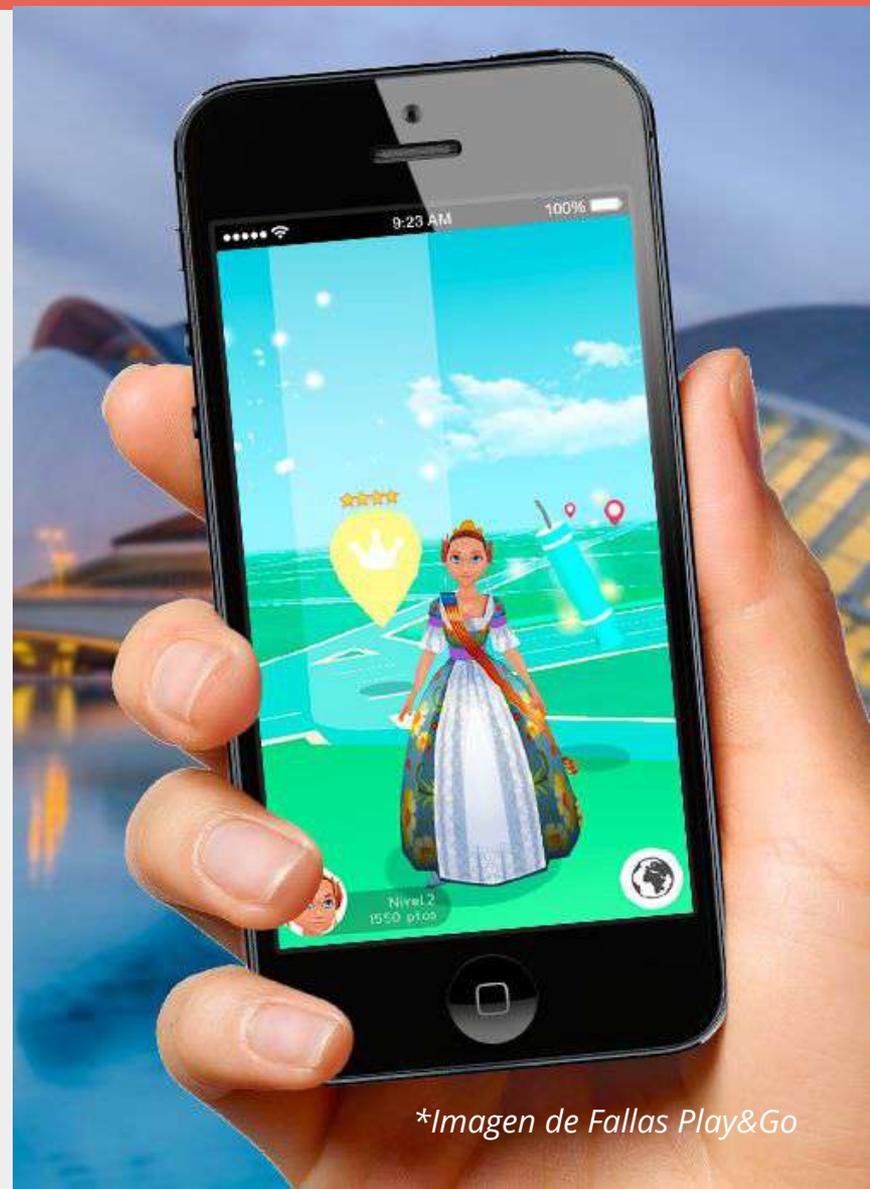
Si a esto le añadimos la geolocalización, la realidad aumentada y otra información de interés para el usuario, obtenemos una **experiencia con más interacción, más divertida y más inmersiva** popularizada gracias a juegos como Pokémon Go.

Play&go experience

Play&go experience ofrece una **mejora de la experiencia del usuario** a través de la tecnología, aumentando la interacción mediante técnicas de **gamificación y realidad aumentada**.

Constituye un nuevo canal de **promoción y comunicación** para las organizaciones, obteniendo información geolocalizada de los usuarios, tanto sociodemográfica como psicográfica, para el diseño de estrategias hipersegmentadas de geomarketing y/o de planificación de políticas públicas.

Es un juego **SoLoMo**: social porque se comparten los logros en redes sociales, local porque se basa en la geolocalización del usuario y móvil porque hace que se mueva por un espacio definido.



**Imagen de Fallas Play&Go*

Cómo se usa

Misiones geolocalizadas

A través de diferentes rutas, el usuario recorre una serie de **localizaciones** donde debe cumplir determinadas misiones.

Gracias al **mapa 3D** puede guiarse y localizar las misiones repartidas por el lugar a visitar.

Éstas pueden estar ubicadas en **lugares de interés** y/o **puntos patrocinados** con información y fotos del lugar.

Cada misión puede contener diferentes objetivos:

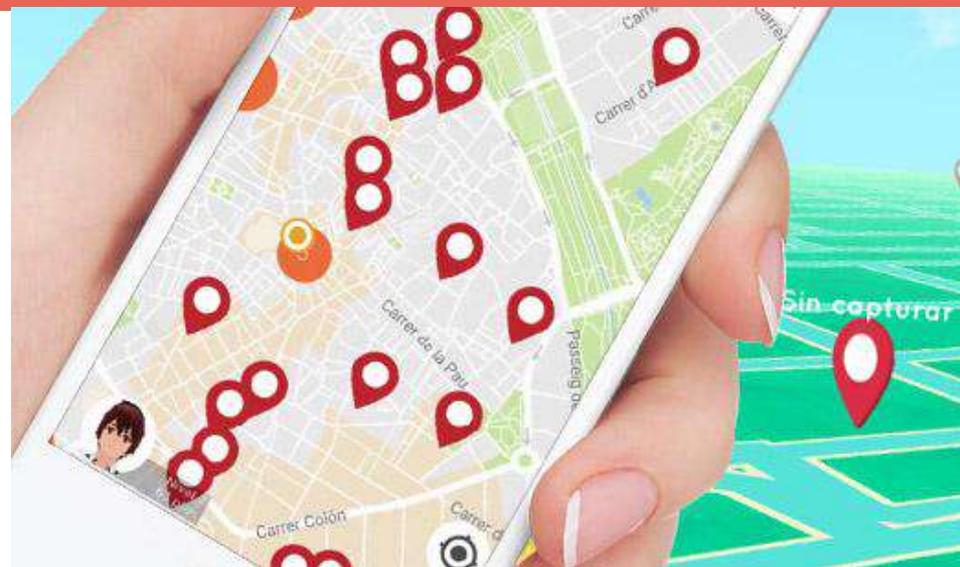
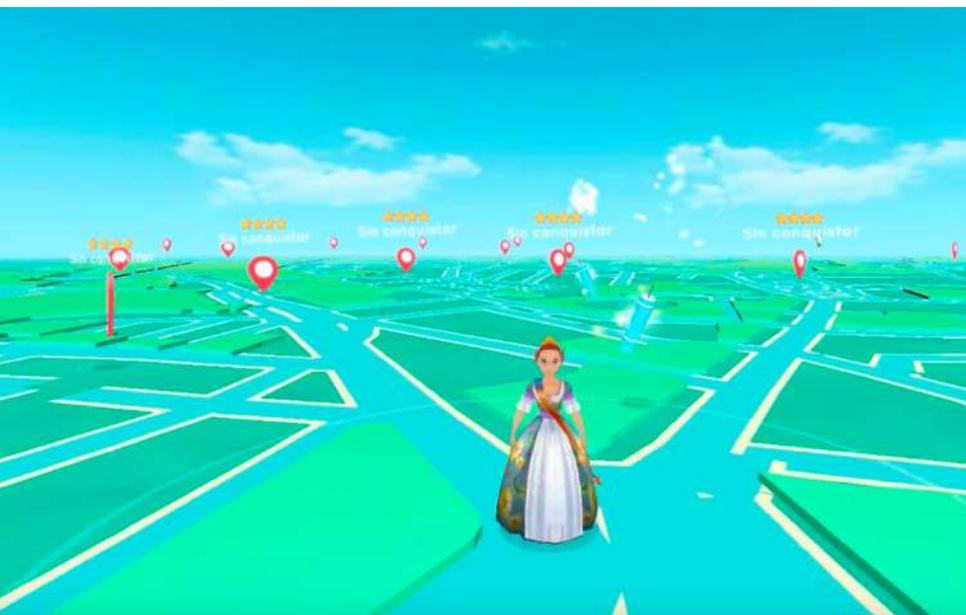
- Utilizar los ítems que se han recogido por el camino en una prueba de **Realidad Aumentada**.
- Hacerse un **selfie** y compartirlo en redes sociales
- **Valorar y comentar** los lugares visitados.
- Hacer **check-in** en una ubicación determinada.
- Responder a un **quiz** o encuesta.

Localización indoor y outdoor

Interiores (Mapas indoor)

Modelamos cualquier espacio, tanto en dos como en tres dimensiones, para una mejor experiencia de usuario.

Utilizamos una innovadora tecnología de posicionamiento indoor que permite al usuario recorrer el espacio y situarse en el plano sin la necesidad de ningún dispositivo hardware adicional (antenas WiFi, beacons), aunque podría ser recomendable en función de las características del espacio.



Exteriores (Mapas outdoor)

Generamos mapas, tanto en dos como en tres dimensiones, mediante herramientas comerciales y open source y optimizadas para dispositivos móviles.

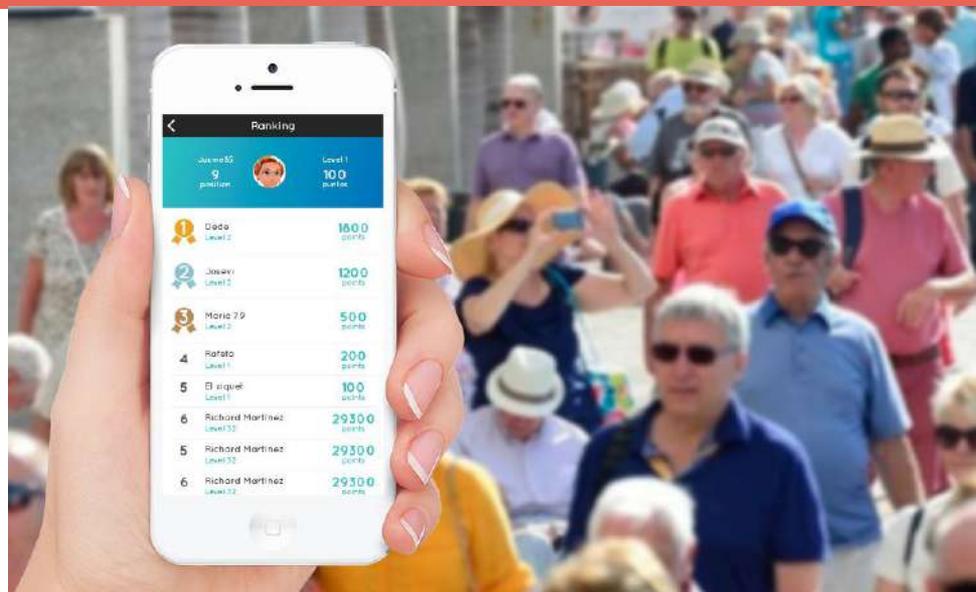
Posibilidad de personalización de los mapas para destacar emplazamientos mediante cualquier elemento visual, como el logotipo de una organización.

Servicios para el usuario

Informar (Agenda y eventos)

La aplicación dispone de una agenda integrada con toda la información y **eventos de interés** que se realicen.

Algunas misiones están relacionadas con estos eventos y sólo se pueden cumplir si se asiste a los mismos.



Jugar (Trofeos y regalos)

Al cumplir misiones, realizar juegos de realidad aumentada o recoger items se **consiguen puntos**.

Estos puntos permiten **subir de nivel** para estar en lo más alto de la clasificación. Además, se pueden conseguir **trofeos**.

Cumpliendo algunas de las misiones de un modo especial se pueden obtener conseguir **regalos**.

Servicios para organizaciones

Promocionar (la viralidad)

Play&go experience está diseñado para generar viralidad en RRSS y entre los propios usuarios.

Hacerte un **selfie** es uno de los requisitos para completar determinadas misiones. Estas fotos se pueden **compartir en redes sociales**.

Además, uno de los puntos más atractivos radica en **valorar y comentar las ubicaciones** visitadas.

También es posible comunicarse con los usuarios en tiempo real mediante **notificaciones geolocalizadas**.

Medir (datos y cuadros de mando)

Todo lo que hace el usuario se puede medir, desde su perfil sociodemográfico, hasta cómo se mueve y qué sitios visita, las opiniones o los selfies que se hace y los trofeos conseguidos, de modo que se convierte en una potente herramienta de **geomarketing** para tomar decisiones.

Cómo jugar



Beneficios

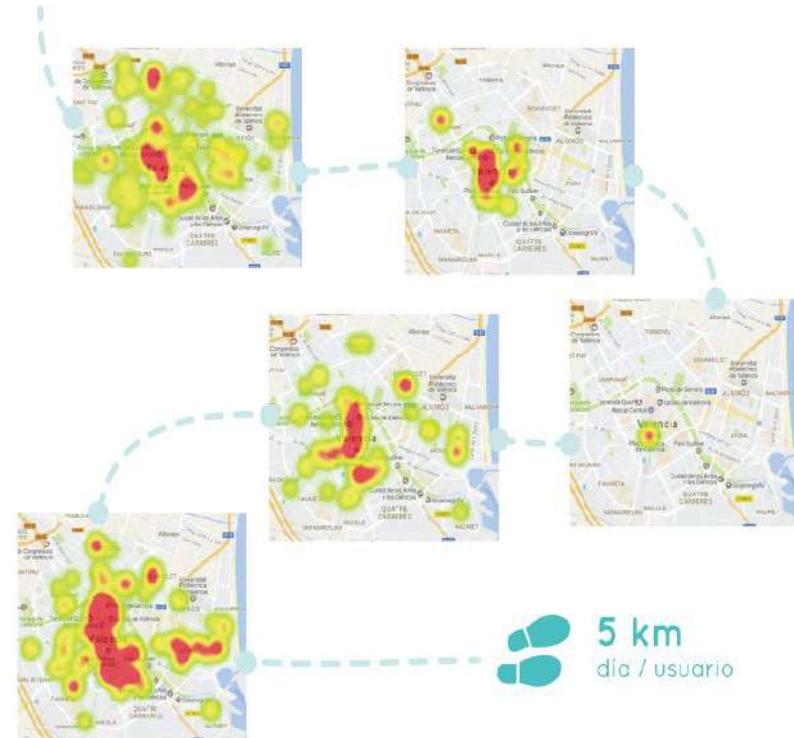
Para usuarios:

- Información y agenda de eventos
- Diversión y competición
- Premios y recompensas por jugar

Para las organizaciones:

- Usuarios más involucrados
- Incrementa el tiempo de la visita
- Viralización: marketing, redes sociales...
- Conocer el comportamiento del usuario: mapas de calor, lugares más visitados, lugares preferidos...
- Mayor valor para organizaciones: branding y oportunidades de venta
- Mayor tráfico en “zonas frías”

Mapa de calor



**Datos obtenidos en Fallas Play&Go 2017*

Métricas

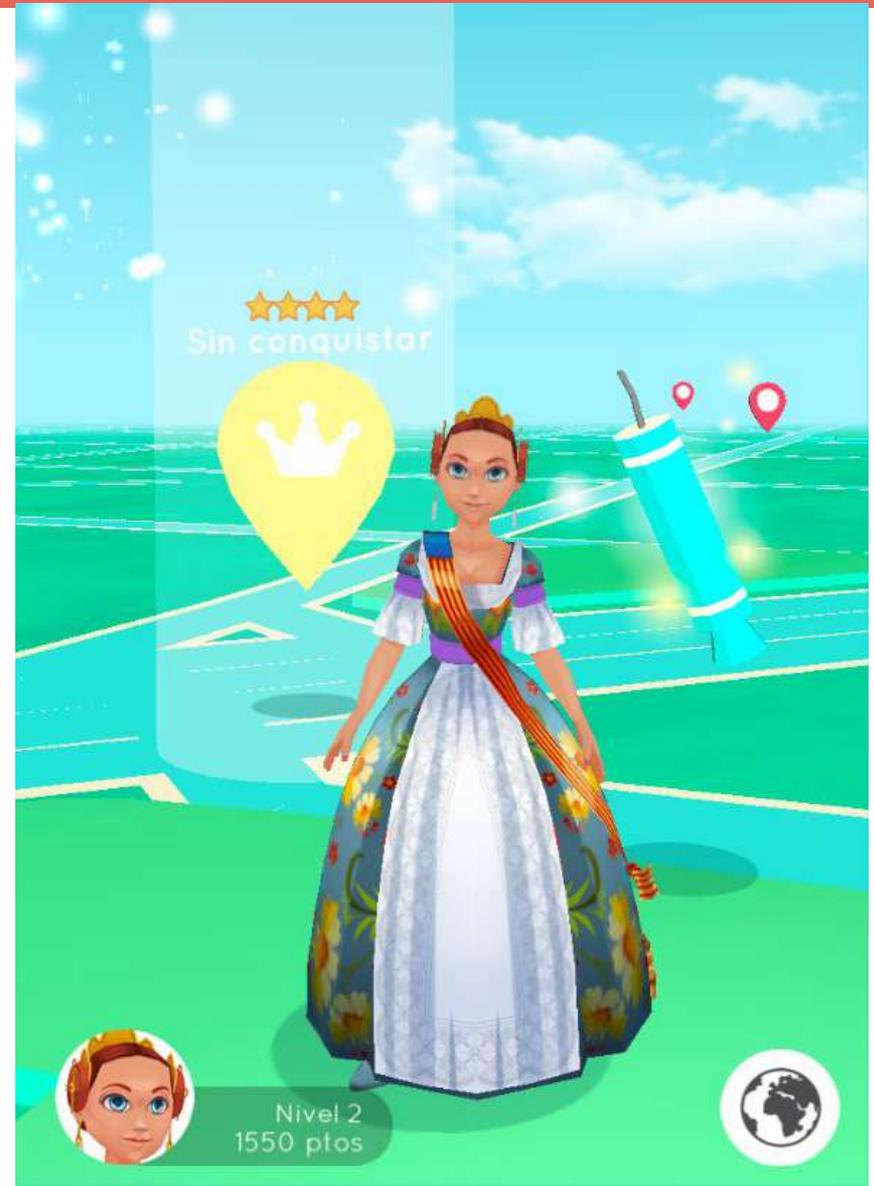
	BENEFICIOS	DATOS
SOCIAL	<p>Información del usuario</p> <p>Perfil sociodemográfico</p> <p>Mejora de la reputación online</p> <p>Promoción en redes sociales</p>	<p>Nombre, teléfono, mail ...</p> <p>Edad, sexo ...</p> <p>Valoraciones, comentarios ...</p> <p>Número de check-ins y selfies</p>
LOCAL	<p>Promociona el negocio que ofrece descuentos y promociones</p> <p>Identifica los lugares más visitados</p> <p>Aumenta el tiempo de estancia</p> <p>Fomenta la visita a lugares concretos</p>	<p>Número de regalos entregados</p> <p>Número de visitas</p> <p>Tiempo de uso de la aplicación</p> <p>Número de usuarios en misiones temporales</p>
MÓVIL	<p>Redistribuye a los usuarios a lugares determinados</p>	<p>Concentración de usuarios en mapas de calor</p>

Caso de éxito: Fallas Play&Go (2017)



<https://youtu.be/RKyLlpSS4kI>

Las Fallas de Valencia 2017 han sido el primer gran éxito de gamificación de Play&Go Experience.



Resultados Fallas Play&Go (2017)



6.731
jugadores



110.000
misiones cumplidas



54%
retención



2.000
jugadores / día

90% han completado
su primera misión

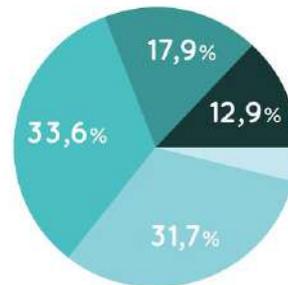


16 minutos
de juego / día



+25.000
selfies

54%
Han visitado
más fallas
gracias a Play&Go



Edad

- 14 o menos
- 15-24 años
- 25-34 años
- 35-44 años
- 45 o más



+25.000
comentarios y
valoraciones



80,3%
Le ha gustado / encantado
el juego

93,9%
Jugaría de nuevo el año
que viene



47%
chicos



53%
chicos



+100.000
alcances en redes sociales

+17.500
alcances en una única publicación

Tiempo de juego: 15-19 marzo 2017

Clientes y Partners





Play&go
experience

jordi.diaz@playgoxp.com

CEO

+34 626 325 661



Play&go
experience

Anexo: Funcionalidades

Funcionalidades

- ✓ Tutorial, registro de usuario y elección de avatar
 - ✓ Información geo-localizada (indoor / outdoor)
 - Mapas 2D y 3D con puntos interés
 - Fotos y descripción de los puntos
 - Agenda de actividades
 - Vídeos integrados + imágenes inmersivas 360°
 - Búsquedas visuales, reconocimiento de elementos
 - Valoraciones y comentarios de usuarios
 - ✓ Sistema de misiones geo-localizadas: Tipología de misiones por disponibilidad, por relevancia y por patrocinio.
 - ✓ Minijuegos realidad aumentada + recogida de ítems
- ✓ Componentes de viralización en redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram...
 - ✓ Push Notifications
 - ✓ Progreso de usuario con niveles y logros
 - ✓ Clasificación global
 - ✓ Premios in-game para los usuarios
 - ✓ Smart Data: análisis comportamiento del usuario
 - ✓ Multi-idioma