



Chile MUNDO DE SERVICIOS



**DATACTIL**

CATÁLOGO DE JUEGOS



## COMUNICACIÓN INTERACTIVA

A partir de una experiencia novedosa, los juegos interactivos potencian el atractivo de una activación publicitaria, permitiendo informar, generar lazos y conocer a los clientes potenciales.

# BENEFICIOS

Con una gráfica desarrollada a medida, los juegos son una herramienta al servicio del **MARKETING Y ANALÍTICA DIGITAL**.

- **AUMENTA EL ATRACTIVO DE LA ACTIVACIÓN PUBLICITARIA**
- **ESTADÍSTICAS DE USO Y RESULTADOS**
- **BASE DE DATOS DE PARTICIPANTES**
- **TRACCIÓN A REDES SOCIALES**
- **GESTIÓN DINÁMICA DE PREMIOS**

# TIPOS DE JUEGOS

1

JUEGOS EXPERIENCIALES

2

JUEGOS DE HABILIDAD

3

JUEGOS DE AZAR

4

JUEGOS EDUCATIVOS

1

# JUEGOS EXPERIENCIALES

Vinculación emocional con la marca



# FOTOEXP

En una pantalla inicial se invita a las personas a sacarse una fopostal.

Los usuarios eligen por pantalla un fondo y se sacan la foto.

Según el objetivo de la activación, las personas pueden imprimir la foto, recibirla en su correo electrónico y/o publicarla en la página de Facebook del cliente.



# BAILE INTERACTIVO

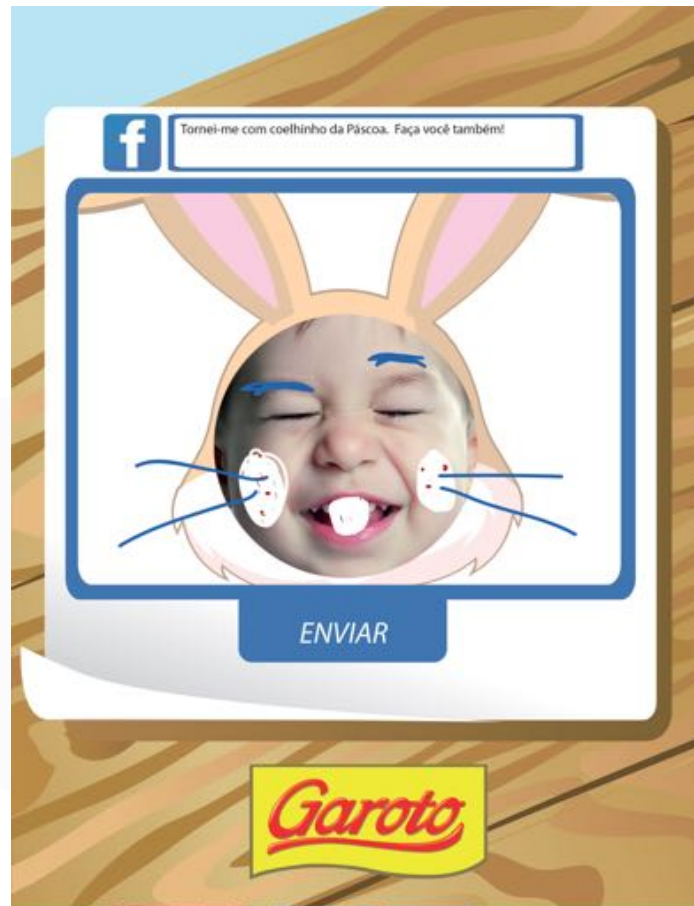
Previa inscripción, en una pantalla inicial se llama al participante de turno.

Los usuarios bailan siguiendo las indicaciones desplegadas en pantalla. Mientras bailan, se obtiene un registro fotográfico.

Se genera un ranking con los diferentes puntajes de los participantes.

Según el objetivo de la activación, las personas pueden imprimir la foto, recibirla en su correo electrónico y/o publicarla en la página de Facebook del cliente.





# FACE IN A HOLE

En una pantalla inicial se invita a las personas a participar en el juego.

Los usuarios eligen por pantalla una alternativa y colocan su cara en un espacio demarcado para sacar la foto.

Según el objetivo de la activación, las personas pueden imprimir la foto, recibirla en su correo electrónico y/o publicarla en la página de Facebook del cliente.



DOMO  
IRON MAN  
DATACTIL



# FOTO KINECT

Una pantalla inicial que invita a las personas a participar.

Los usuarios eligen por pantalla una alternativa de fondo y un personaje para representar.

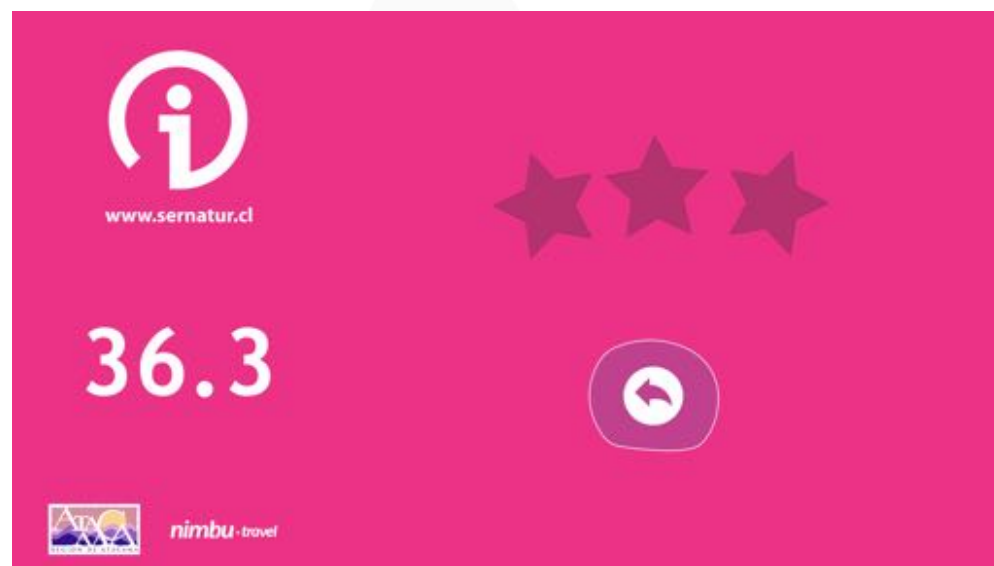
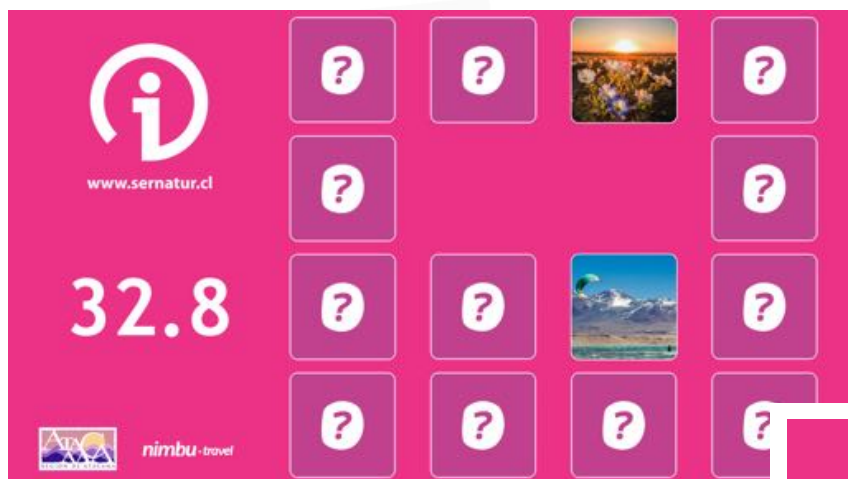
La persona controla el movimiento del personaje para sacar una foto.

Según el objetivo de la activación, las personas pueden imprimir la foto, recibirla en su correo electrónico y/o publicarla en la página de Facebook del cliente.

2

# JUEGOS DE HABILIDAD

Captación por Desafío

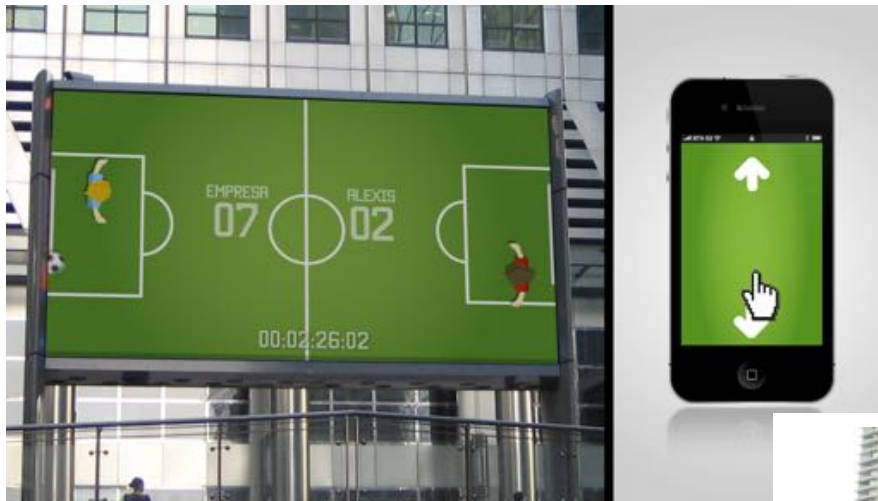


# MEMORICE

Una pantalla inicial invita al usuario a jugar el clásico pasatiempo de memoria.

La actividad consiste en descubrir el par de todas las imágenes en el menor tiempo posible.

Según el objetivo de la activación, las personas que participen podrán jugar por un premio, tener lugar dentro de un ranking o simplemente romper algún récord.



# PONG

Previa inscripción, en una pantalla inicial se llama al participante de turno a jugar contra el computador. El "pong" o hockey de mesa digital, Utilizando un dispositivo móvil, el jugador podrá controlar el movimiento de una de las barras laterales y golpear la pelota para intentar anotar puntos a su favor. Según el objetivo de la activación, las personas que participen podrán jugar por un premio, tener lugar dentro de un ranking o simplemente romper algún récord.

3

# JUEGOS DE AZAR

Premio Aspiracional



# RULETA

En una pantalla inicial se invita al usuario a participar en el clásico juego de azar de la ruleta, el cual da la posibilidad al usuario de ganar un premio aleatorio.

El juego inicia cuando el usuario da el primer impulso para iniciar el giro de la ruleta. Cuando se detiene, un marcador indica el premio obtenido.



# CAJA FUERTE

Previa inscripción, una pantalla inicial llama al participante de turno.

Los usuarios ingresan un código arbitrariamente. Dependiendo del código ingresado, la caja se abrirá o mantendrá cerrada.

Admite múltiples códigos y premios asociados.





# JUEGOS EDUCATIVOS

Foco en Producto



# CATÁLOGO INTERACTIVO

Una pantalla inicial invita al usuario a que conozca las características del producto/servicio en promoción a través de material multimedia. Consiste en un catálogo de imágenes y vídeos, al cual el usuario accede utilizando una pantalla táctil, por medio de un menú dinámico, llamativo e intuitivo. El usuario tiene la posibilidad de compartir los contenidos que prefiera en una segunda pantalla o proyector, para que sea visualizado por los asistentes del evento. También puede enviar la información vía correo electrónico.



# SIMULACIÓN DE PRODUCTO

En una pantalla inicial se invita al usuario a que conozca las características del producto/servicio en promoción a través de un juego demostrativo del uso. A través de una explicación paso a paso, se invita al usuario a conocer la función y aplicaciones, según se va enfrentando a distintas circunstancias.

Dependiendo del objetivo de la activación, las personas que participen podrán jugar por un premio y/o pedir recibir más información al correo electrónico.

# SERVICIOS OPCIONALES PARA ANALÍTICA DE MERCADO

JUEGO	INTEGRACIÓN CON FANS PAGE	ESTADÍSTICAS DEL USO	BD DE PARTICIPANTES	GESTIÓN DE PREMIOS	IMPRESIÓN DE FOTOGRAFÍAS	MAILING AUTIMÁTICO
FOTOEXP	✓	✓	✓		✓	✓
BAILE INTERACTIVO	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FACE IN HOLE	✓	✓	✓		✓	✓
FOTO KINECT	✓	✓	✓		✓	✓
MEMORICE		✓	✓	✓		
PONG		✓	✓	✓		✓
RULETA	✓	✓	✓	✓		✓
CAJA FUERTE	✓	✓	✓	✓		✓
CATÁLOGO INTERACTIVO		✓				
SIMULACIÓN DE PRODUCTOS		✓	✓	✓		✓

Si su idea va más allá. Datactil también la puede hacer realidad

