

Gamificación y Marketing



Comunicación, empresa y consumidores Nuevas necesidades

La saturación mediática actual obliga a los consumidores a descartar gran parte de la información a la que acceden a lo largo del día, por lo que es imprescindible encontrar nuevos estímulos y formas de comunicación que logren transmitir mensajes con éxito.

El desarrollo tecnológico y la difusión de las redes sociales permiten convertir al consumidor en parte activa de las campañas de comunicación de las empresas, logrando así un proceso bidireccional en el que las respuestas de los consumidores son inmediatas y en el que la difusión se multiplica gracias a la viralidad.

La gamificación convierte la transmisión de información en una experiencia: el público objetivo adquiere un papel activo en el proceso de comunicación, atraído por la posibilidad de participar en un juego y de obtener una recompensa. La comunicación adquiere una dimensión bidireccional: el usuario ya no es sólo un mero receptor de los mensajes, sino que responde, reacciona, comparte e invita, multiplicando el alcance del mensaje y convirtiéndose él mismo en fuente de información.



LA **GAMIFICACIÓN** SUPONE UN CAMBIO EN LA MANERA DE ABORDAR LAS FORMAS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN DE LA EMPRESA, DANDO EL PASO DE LA CONECTIVIDAD AL **ENGAGEMENT** Y TRANSFORMANDO EL PROCESO DE INFORMACIÓN EN UNA **EXPERIENCIA**.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación es la aplicación de dinámicas de juego a contenidos educativos, formativos, promocionales o informativos. Las dinámicas y mecánicas de gamificación se basan en un sistema de recompensas, desafíos y retos que despiertan el interés del usuario y potencian su participación, vinculación, concentración y fidelización, convirtiéndolo en una forma idónea de transmitir un mensaje con éxito y de evaluar conocimientos, competencias y habilidades.

CompanyGame

CompanyGame es una empresa tecnológica que, desde 1997, está especializada en el sector de la formación y el eLearning, desarrollando herramientas formativas basadas en la simulación empresarial y la gamificación como metodologías de aprendizaje y desarrollo de habilidades. Los simuladores Companygame cubren una gran variedad de sectores empresariales y áreas de decisión, y son utilizados por universidades, centros de formación y empresas de España y Latinoamérica.

COMPANYGAME

CUENTA CON UNA EXTENSA EXPERIENCIA EN EL DESARROLLO DE SOLUCIONES TECNOLÓGICAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ADAPTADAS ESPECÍFICAMENTE A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

La larga trayectoria de CompanyGame en el sector de los simuladores de negocio y su elevado nivel de desarrollo tecnológico ha permitido abordar de forma más amplia la gamificación como metodología de enseñanza y como forma de comunicación y marketing. La versatilidad de los recursos de CompanyGame y su amplio campo de aplicación los convierten no sólo en herramientas de formación, sino en también en útiles herramientas de marketing y comunicación. Gracias a su experiencia de casi 20 años en el desarrollo de tecnología aplicada a la formación, CompanyGame cuenta con la infraestructura y la capacidad de desarrollar soluciones de comunicación y marketing basadas en la gamificación y adaptadas específicamente a las necesidades del cliente.

La Gamificación como forma de Comunicación

¿Qué ofrece CompanyGame?

CompanyGame desarrolla **soluciones de marketing y comunicación basadas en la gamificación para incrementar el conocimiento de marca, producto o servicio de la empresa.** La aplicación de las soluciones de CompanyGame orientadas al marketing y a la promoción permiten a la empresa alcanzar, interesar, motivar y lograr el compromiso de su público objetivo, además de obtener gran cantidad de **información** que podrá ser utilizada en posteriores campañas.

Personalización y adaptación

El desarrollo de soluciones de marketing y promoción basadas en la gamificación requiere de un **elevado nivel de personalización y adaptación a las necesidades del cliente** para cubrir con éxito los objetivos de la campaña de comunicación, transmitir el mensaje correctamente y llegar al público objetivo.



La **adaptación multidispositivo** pone en las manos de cada usuario la posibilidad de participar desde casa, en la calle o en cualquier lugar a través de un ordenador, teléfono móvil o tablet. La versatilidad y variedad de los recursos disponibles permite la completa personalización de las soluciones al proceso de comunicación, que puede ser **online, presencial o una combinación de ambos.**

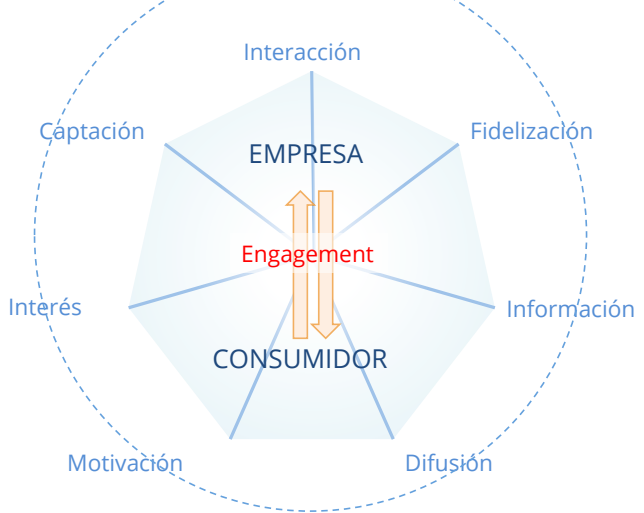
Tecnología propia

La tecnología propia de CompanyGame está en continuo proceso de revisión, evolución y mejora, lo que otorga una elevada capacidad de flexibilidad y adaptación a necesidades específicas del cliente. La empresa cuenta con experiencia en el **desarrollo de soluciones personalizadas de marketing basadas en la gamificación**, consiguiendo siempre la satisfacción del cliente.

Los recursos CompanyGame permiten ofrecer tanto soluciones puntuales como soluciones completas que respondan a una estrategia planteada a medio y largo plazo. CompanyGame ha desarrollado una **Plataforma que permite gestionar de forma completa las soluciones de gamificación** y que puede ser personalizada, tanto en imagen como en funcionalidades, a las necesidades específicas de la empresa.

Las soluciones personalizadas de gamificación se desarrollan mediante una **combinación de recursos** adaptados a los objetivos de comunicación del cliente, integrados en una línea argumental y en dinámicas y mecánicas asociadas al juego.

GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE PROMOCIÓN Y MARKETING



LA FLEXIBILIDAD DE LA **TECNOLOGÍA PROPIA** DE COMPANYGAME PERMITE OFRECER LA MÁXIMA ADAPTACIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE, Y LA **PLATAFORMA** PERMITE GESTIONAR DE FORMA INTEGRAL EL PROCESO DE COMUNICACIÓN Y RECOPIRAR INFORMACIÓN SOBRE EL PÚBLICO OBJETIVO.

OBJETIVOS

Personalizado al cliente y al público: producto, marca, empresa.

RECURSOS

Encontrar, arrastrar, completar, responder, coleccionar, unir, alcanzar objetivos...

MECÁNICAS

Puntos, niveles, premios, clasificaciones, retos, desafíos, regalos, competiciones...

ARGUMENTO

El hilo conductor transmite el mensaje e introduce al usuario en el juego.