

# GAMIFICATION

- Obtenez de meilleurs résultats en jouant.
- Appliquez le design et la mécanique des jeux dans des contextes non ludiques.
- Engagez les utilisateurs de vos produits et services de façon amusante.
- Contacts plus fluides, motivation et communication dynamiques sont obtenus en combinant des stratégies de gaming avec les nouvelles technologies.

CASOS

ETUDES DE CAS

**TA-TE-TI**



CLIENT : ACTIVIA (DANONE) - TATE-TI

Pendant la première semaine d'Octobre 2012, nous avons lancé un jeu virtuel avec Réalité Augmentée qui rajeunit complètement ce passe-temps traditionnel. Ta-Te-Ti a atteint plus de 3600 téléchargements dans le monde.

# MEMOTEST



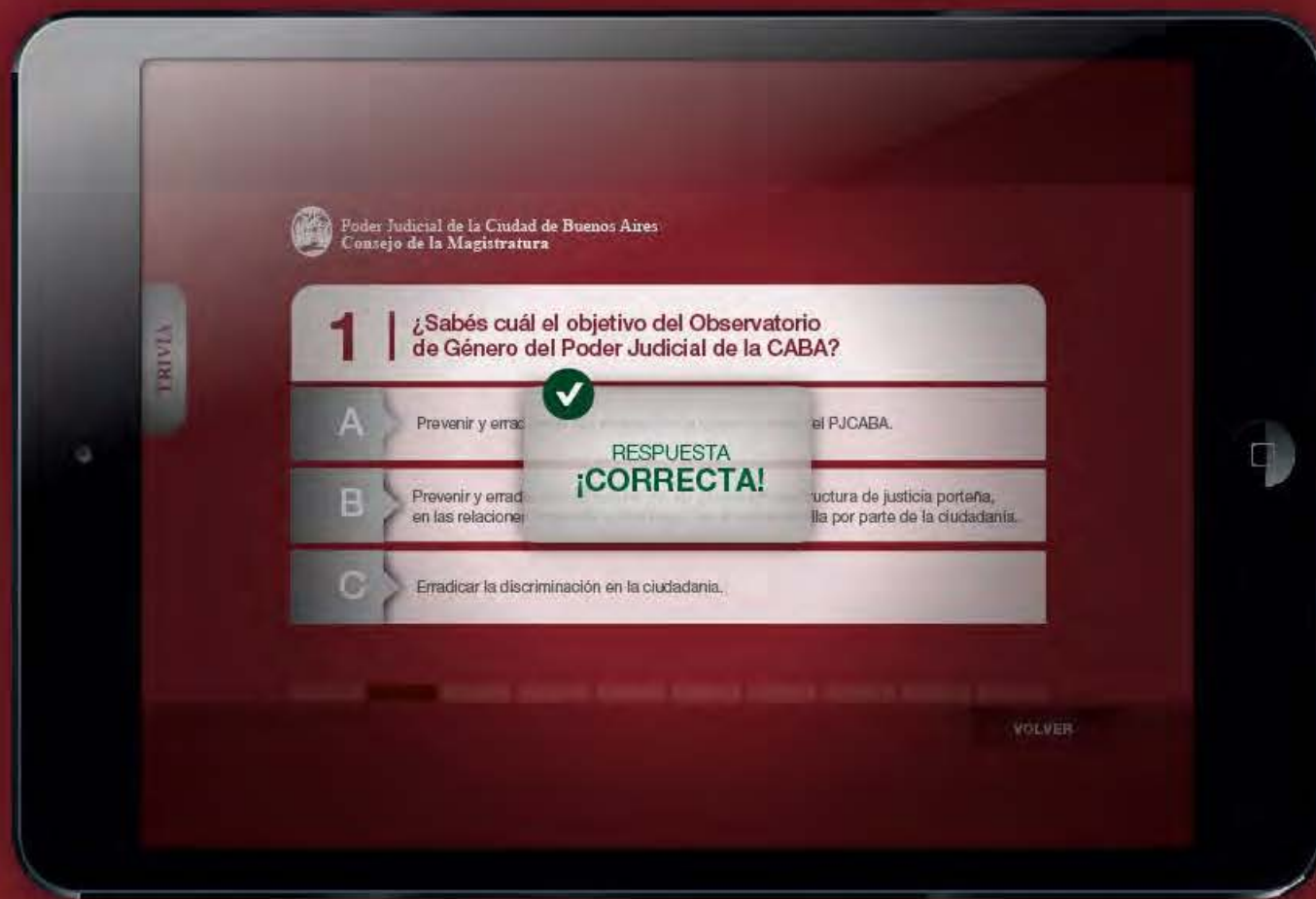
## MEMOTEST ACTIVIA

Nous avons développé une application mobile pour accompagner l'action promotionnelle d'Activia réalisée en Janvier 2013 à Mar de Plata. L'objectif était de provoquer l'interaction parents-enfants et de cette manière associer le produit avec un public consommateur plus ample et qui choisit des options alimentaires saines.

**TRIVIA**

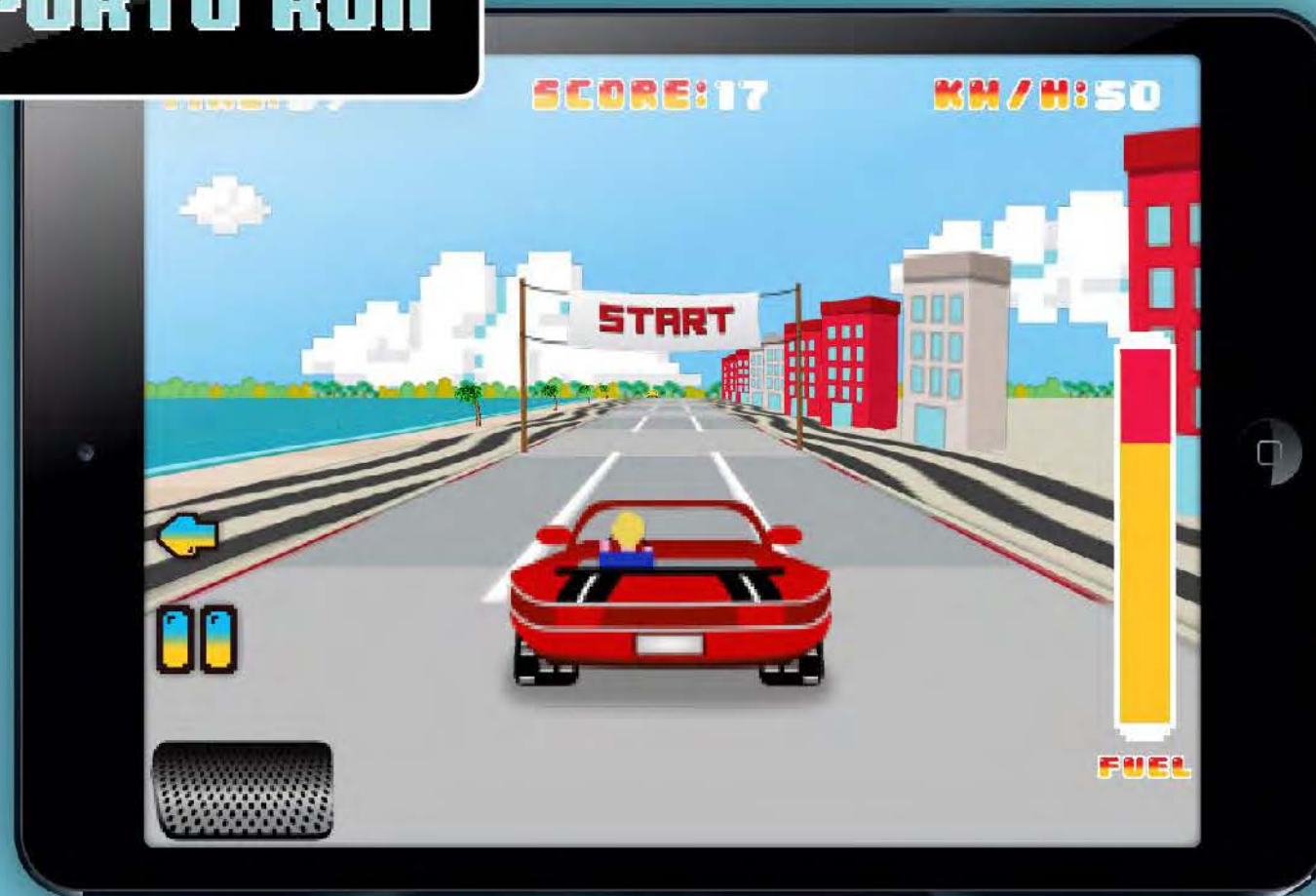


Client : Pouvoir Judiciaire de la Cité Autonome de Buenos Aires  
Nous avons créé une application pour le stand institutionnel du  
Pouvoir Judiciaire de la Cité Autonome de Buenos Aires pour la  
39° édition de la Foire Internationale du Libre.



L'application consistait en un quizz à travers de 3 écrans tactiles qui de manière ludique diffusait l'organisation et les services rendus par la justice locale.

## PORTO RUN



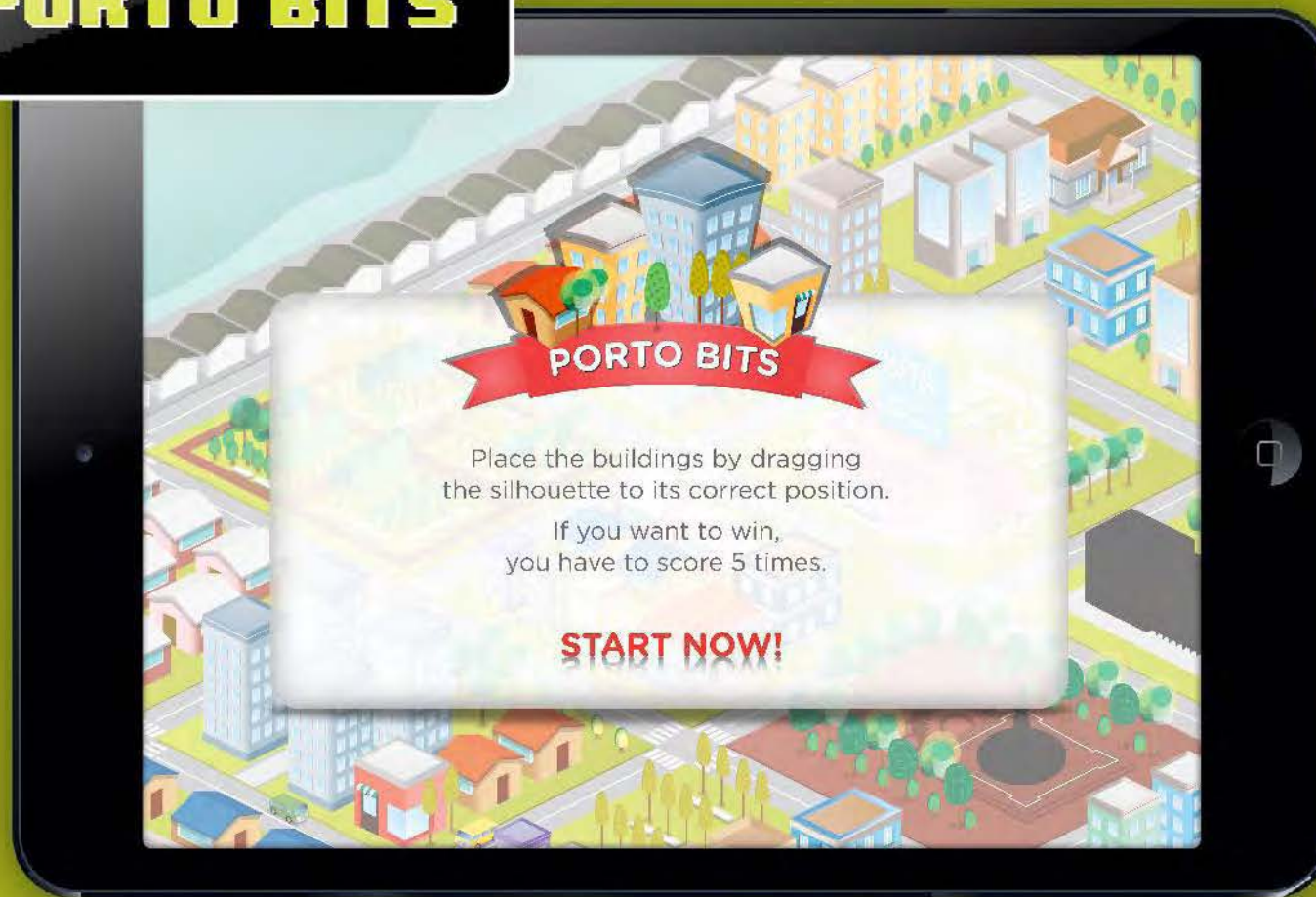
Nous avons designé un jeu, en hommage à Out Run (80's), pour une conférence sur la gamification au cours de la foire BITS Business IT South America 2013.



Le jeu cherche à illustrer certains concepts expliqués pendant la présentation et pour cela, le joueur est récompensé par plus de combustible suite aux réponses correctes aux questions proposées.



# PORTO BITS



Il s'agit d'un jeu pour dispositifs mobiles, également développé pour la foire BITS 2013, qui invite à connaître l'histoire de la ville de Porto Alegre.



Le participant doit placer une série d'édifices emblématiques au bon endroit et suite à cette opération s'affiche à l'écran un cadre avec l'information correspondante.