

# PORTAFOLIO

## ACTIVACIONES Y DESARROLLO DIGITAL.



**D**ISEÑAR



**P**RODUCIR



¡**S**ORPRENDER !



## PENALES DE MARCA

Juego multijugador donde dos personas competirán por ser el mejor en penales durante la copa América. La dinámica consiste en que cada jugador podrá escoger hacia donde quiere patear su balón, mientras que su oponente decide hacia que lado tapar. El jugador que más goles consiga será el ganador y podrá ser premiado con merchandising de la marca.

Kimto

El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.



# MARCOS DIGITALES

Captura fotografías de los visitantes al evento utilizando marcos y elementos brandeados que representen la marca, permitiendo al usuario llevarse un recuerdo del evento y a la marca recopilar imágenes para redes sociales de los participantes.

La imagen será enviada a los visitantes vía correo electrónico. No se entregarán impresas.\*\*\*

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

<https://youtu.be/f7NChVryp7Y?t=23>

El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.





# TRIVIA INTERACTIVA

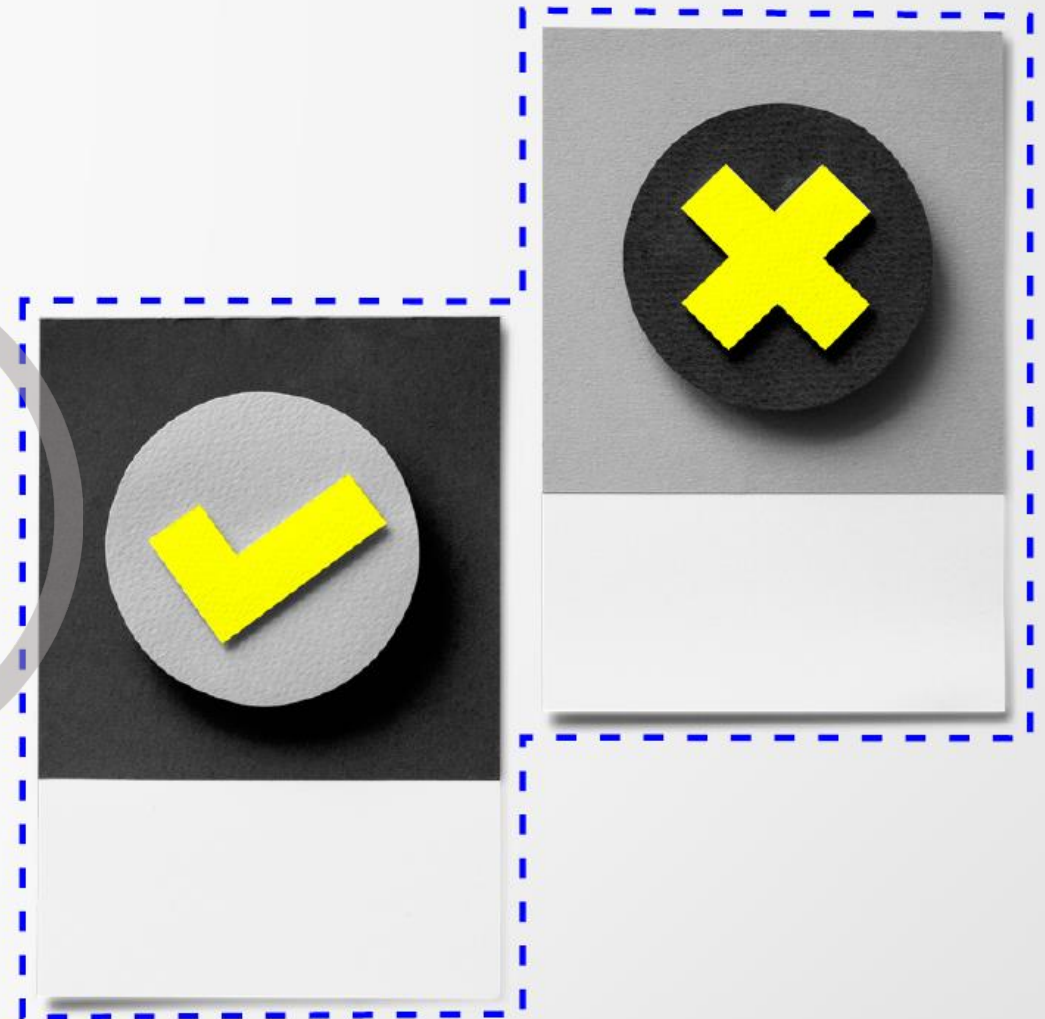
En los juegos de Trivia se debe responder una pregunta correctamente para ganar puntos, generalmente es de un tema relacionado con la marca y busca transmitir información a los clientes de un producto.

Dependiendo del número de respuestas correctas el cliente puede elegir entregar a los participantes elementos de merchandising.

**PARA VER UN EJEMPLO**

**VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

<https://youtu.be/H0F1PAIEw3U?t=8>



El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.





## CONECTA 3

Juegos que permiten a los clientes ganar puntos al unir tres logos, productos o elementos representativos de la marca.

La dinámica funciona contra reloj y busca que los participantes ganen la mayor cantidad de puntos en el tiempo asignado.

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

[https://youtu.be/9iACB2\\_itP4?t=1](https://youtu.be/9iACB2_itP4?t=1)

El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.



# MONTAÑA RUSA 360°

Este juego permite a los clientes dar una vuelta extrema en una montaña rusa brandeada con logos de la marca usando visores de realidad virtual.

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

<https://youtu.be/upX2cMtkbns?t=13>



El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.







# CARRERA POR PUNTOS

En un circuito establecido el cliente debe desplazarse a izquierda, derecha, arriba o abajo para recolectar la mayor cantidad de tokens con el logotipo de la marca y ganar puntos.



Kimto

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

<https://youtu.be/ZtHCnXMjIXY?t=23>

El contenido conceptual y creativo anexo en esta  
presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro.  
Todos los derechos reservados por Kimto pro.



# RULETA VIRTUAL

Este aplicativo es una forma sencilla de premiar a los clientes con descuentos o material de merchandising al realizar una compra o cuando se inscriben a bases de datos, se acercan a un punto de venta o siguen a la marca en redes sociales.

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

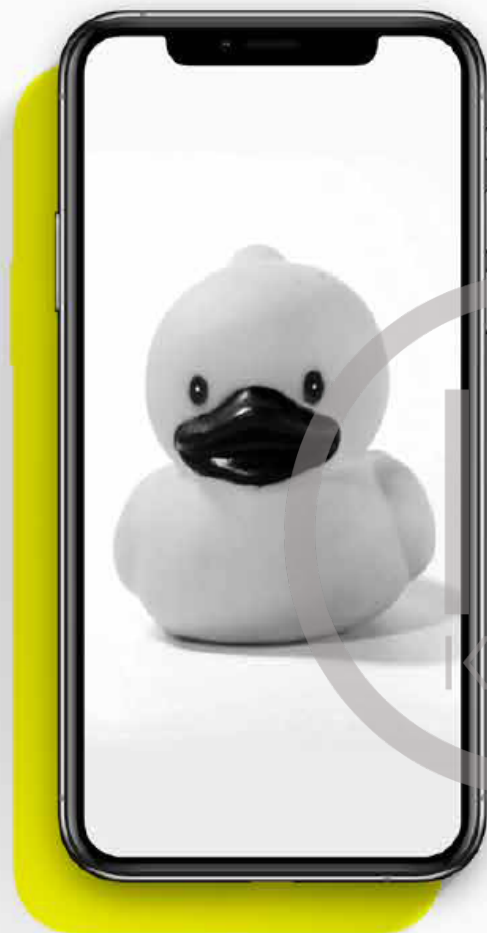
<https://www.youtube.com/watch?v=LsXy3TJEja4&t=8s>



El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.







# ENCUENTRA LA PAREJA

El objetivo del aplicativo es encontrar las parejas dentro de un tiempo establecido. Este juego tiene tres niveles de dificultad.

Dependiendo del número de respuestas correctas el cliente puede elegir entregar a los participantes elementos de merchandising.

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

<https://www.youtube.com/watch?v=Tm6Mg1c7h4k&t=4s>

El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.

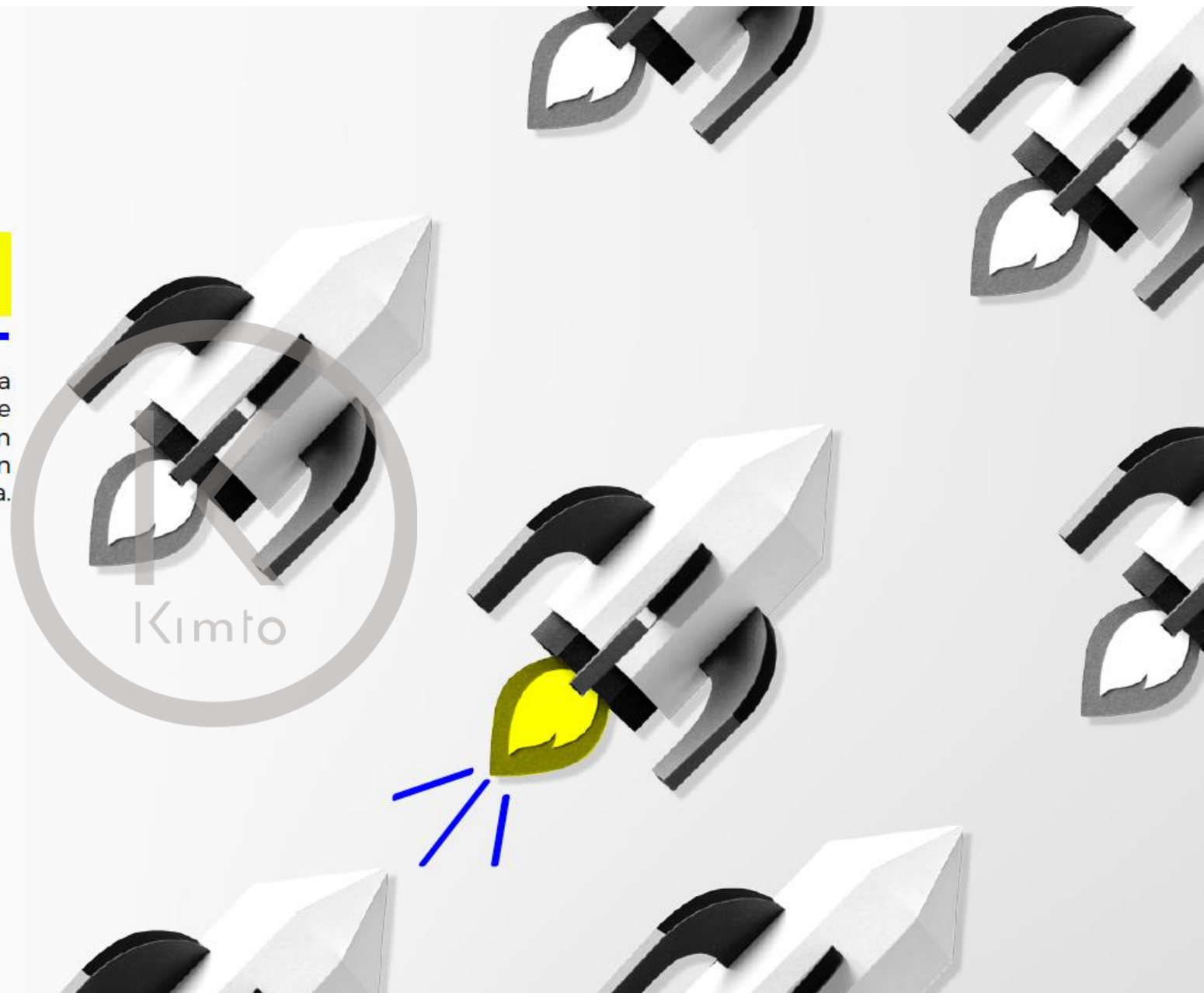


# ATRÁPALOS

En este aplicativo el jugador debe deslizar sus dedos en la pantalla para seleccionar los logos o elementos que aparecen. Cada elemento aparece volando durante un tiempo limitado; si el elemento desaparece de la pantalla sin haber sido seleccionado, el jugador pierde una vida.

**PARA VER UN EJEMPLO  
VISITA EL SIGUIENTE ENLACE**

<https://youtu.be/cAb0cAviA1s?t=48>



El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.





# RANKING DIGITAL

Genera competitividad en los visitantes al stand, aumentando el impacto de la experiencia en el evento.

Estará visible durante todo el evento, permitirá entregar una recompensa al mejor jugador.

Solo se puede implimentar el Ranking Digital si ha sido contratada la recolección de datos ya que es necesaria para el funcionamiento de este.

**AGREGALO A UNO DE  
NUESTROS JUEGOS**

El contenido conceptual y creativo anexo en esta presentación no podrá ser usado sin previo acuerdo con kimto pro. Todos los derechos reservados por Kimto pro.





# ¿te gusto? la propuesta?



## Contáctanos:

KIMTO - USA

2200 NW 72nd Ave # 524464  
Miami - FL 33152

[sales@kimtopro.com](mailto:sales@kimtopro.com)

+1 (561) 288-0382

KIMTO - Colombia

Cra 54 #64a-75  
Bogota - CO

[comercial@kimtopro.com](mailto:comercial@kimtopro.com)

(1) 5204723  
+57 310 588-9027

[www.kimtopro.com](http://www.kimtopro.com)

