



Treinta&Tres

Tecnología



Desarrollos
tecnológicos que
**crean experiencias
de marca**

Juegos Digitales

Photobooths Interactivos

Realidad Virtual

Realidad Aumentada

Desarrollos Personalizados

•Juegos Digitales

Juegos de ruleta, preguntas, memoria entre otros. Totalmente personalizados y brandeados de la marca.

Programación de premios, opciones y probabilidades de gane.



.Ruleta



Ejemplo: <https://youtu.be/SOdcZ7hf4HI>

Juego digital de ruleta con opciones y branding personalizado.

Programación de cantidad de premios y probabilidades de gane.

.Trivia



Juego digital de trivia con opciones y branding personalizado.

Programación de respuestas correctas para indicar ganadores.

Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=1jscLZCViaQ>

• Memoria



Juego digital de hacer parejas con opciones y branding personalizado.

Máximo 5 parejas.

Ejemplo: https://youtu.be/e_Dx-LBbgCU

.Slot Machine

Juego digital con opciones y branding personalizado.

Programación de cantidad de premios y probabilidades de gane.



Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=5oEOTM7slds>

Personalizado para su marca y adaptable a diferentes formatos.

• PhotoBooths



• Green Screen Booth

- 3 fondos intercambiables
- Pantalla verde
- Cámara Profesional
- Programación PhotBooth
- Computadora
- Impresión de fotografías con marco brandeado



• GIF Booth

- Fondo verde, pantallas intercambiables
- Programación del PhotoBooth
- Computadora
- GIF para Redes Sociales.

• Interacción Tangible- RRSS

Combinamos el mundo digital con el mundo tangible y diferentes tecnologías para conseguir sus objetivos de marca de forma innovadora e impactante.



Atrae a los usuarios al stand al mismo tiempo que genera mucho movimiento en las redes sociales de la marca.

Instagram Bar

Las personas podrán tomarse fotos durante el evento y subirlas a su Instagram usando un #Hashtag específico.

En el IG Bar aparecen todas las fotografías que se hayan subido a IG o Twitter con ese #hashtag y el usuario puede imprimir la suya.

*La impresión cuenta con un marco brandeado de la marca.

Adicional se pueden estar proyectando todas las fotografías subidas en una pantalla grande para que todos en el evento las vean, también se pueden ofrecer premios aleatoriamente entre los que participan.



.Piñata Mecánica

La piñata se activa con la interacción de #Hashtags como si fueran golpes.

Cada vez que alguien realiza un posteo en su Instagram o Twitter con un hashtag específico, genera una interacción con la piñata, que es equivalente a "darle un golpe".

Se puede programar para abrirse al llegar a una cantidad específica de hashtags detectados.



Ejemplo: <https://youtu.be/BILA6a7C1XY>

.Desarrollos Personalizados

• Realidad Aumentada

Desarrollo de marcadores de realidad aumentada para interactuar durante el evento o en POP

Se puede enviar un link de descarga a todos los asistentes con la aplicación, o tener en tableta dentro de la activación para que jueguen, los marcadores pueden sobresalir de cualquier elemento que se desee.

Ejemplo: <https://youtu.be/RavbXCqC-e8>



Realidad Virtual

Esto se puede desarrollar a partir de una foto o video 360° o se puede crear un espacio animado desde cero.

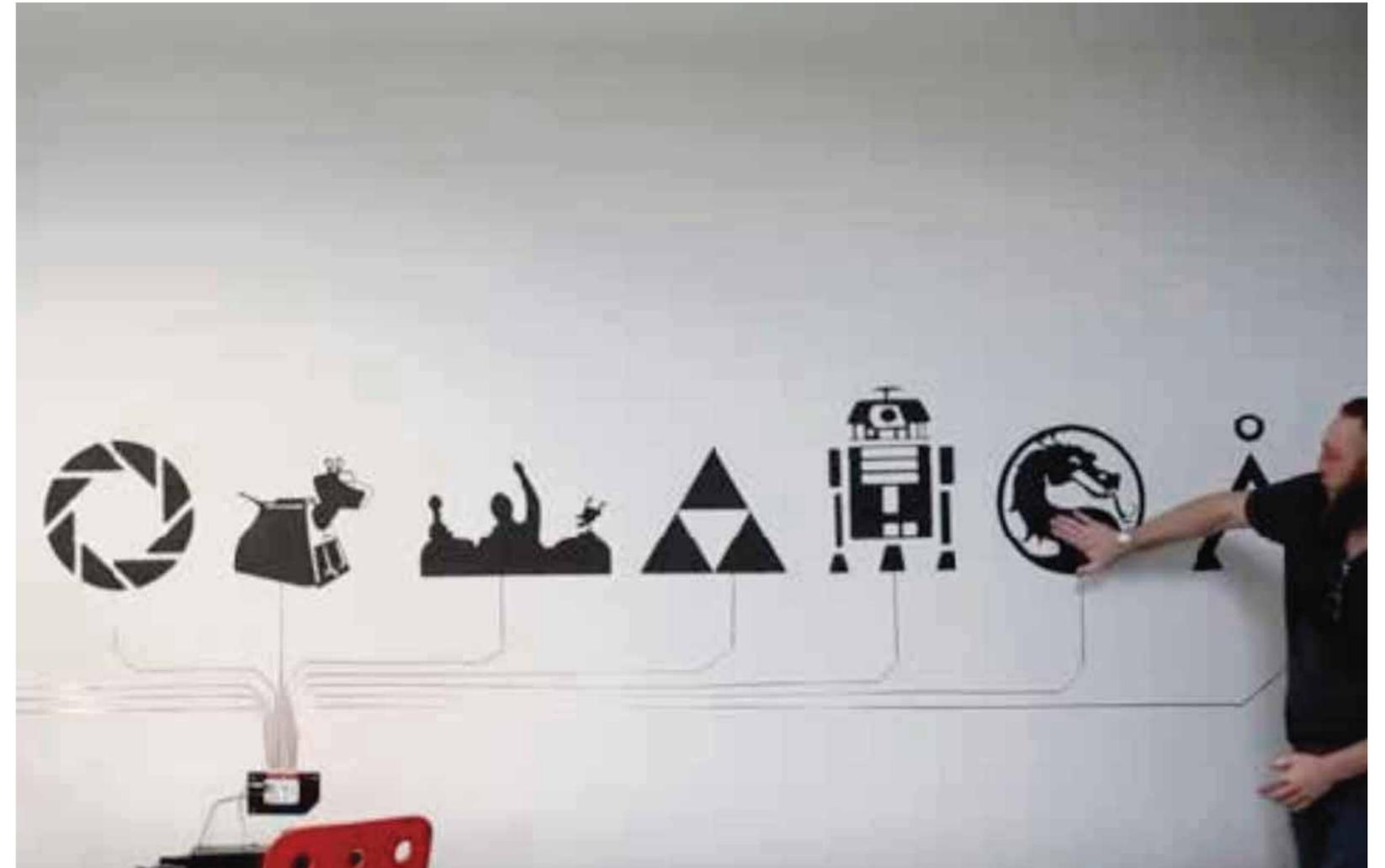
Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=RfKDcsvbVDA>



• Pared con Pintura Conductiva

Una pared con varios elementos pintados, (iconos, títulos escritos o cualquier elemento que deseen) **y al tocar la figura se reproduce una narración o sonido.**

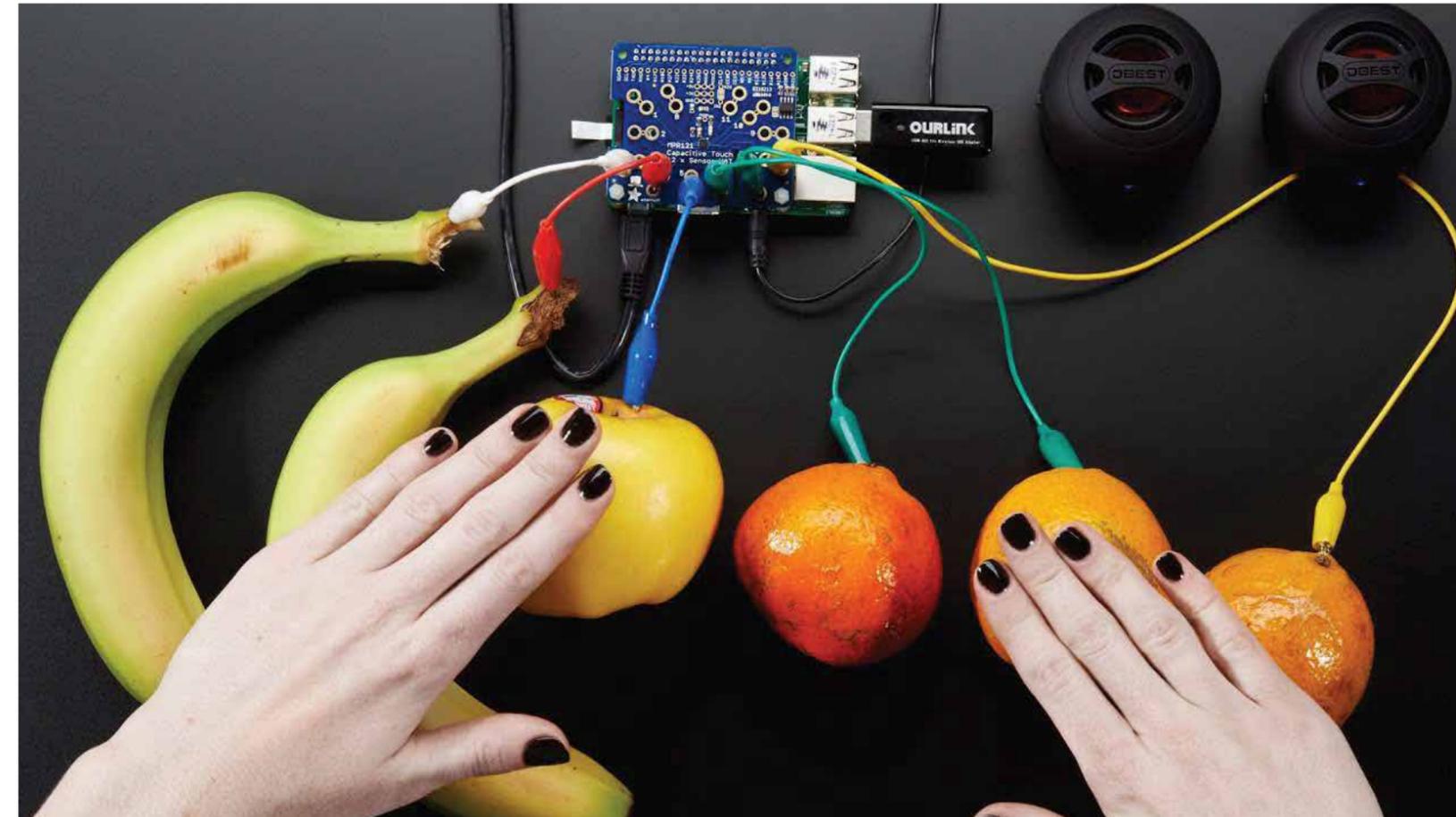
Con esto podrían comunicar información importante de una manera tecnológica e interactiva.



Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=qA_olQAtTm8

• Elementos con sonido

Se pueden colocar sobre una vitrina llamativa diferentes elementos que normalmente utilizan, **los cuales se conectan a un software digital, al tocar alguno de los elementos inmediatamente empieza a reproducirse un sonido.**



Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=31p4g9az-eQ>

•Juegos Tangible - Digital

Desarrollo de juegos digitales completamente personalizables con la imagen de marca que utilizan un hardware en su dinámica.

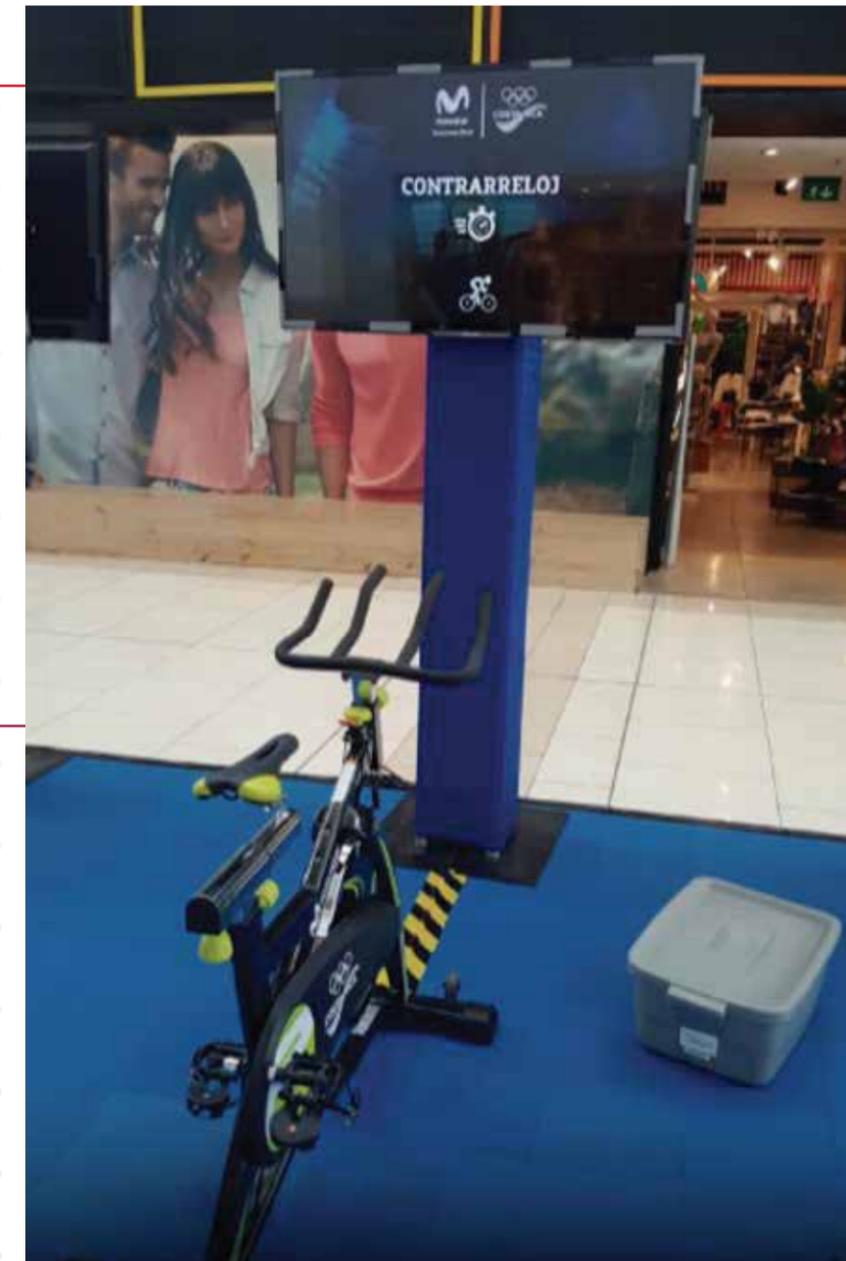


.Competencia Bicicleta

Sobre una bicicleta estacionaria se hace una competencia contrarreloj.

La persona con su cuerpo compite de forma virtual frente a una marca preestablecida por quien lo haya hecho más rápido durante el evento, los resultados se van mostrando en tiempo real en la pantalla.

Esto genera mucha interacción, ya que las personas compiten unos contra otros en velocidad para ser la mejor marca.



Ejemplo: <https://youtu.be/Gi0PdPfzQRU>

.Tiki Taka

El usuario debe concretar pases en la plataforma hexagonal.

Cada costado se ilumina para indicar el objetivo.

Los resultados se visualizan en tiempo real en la pantalla.



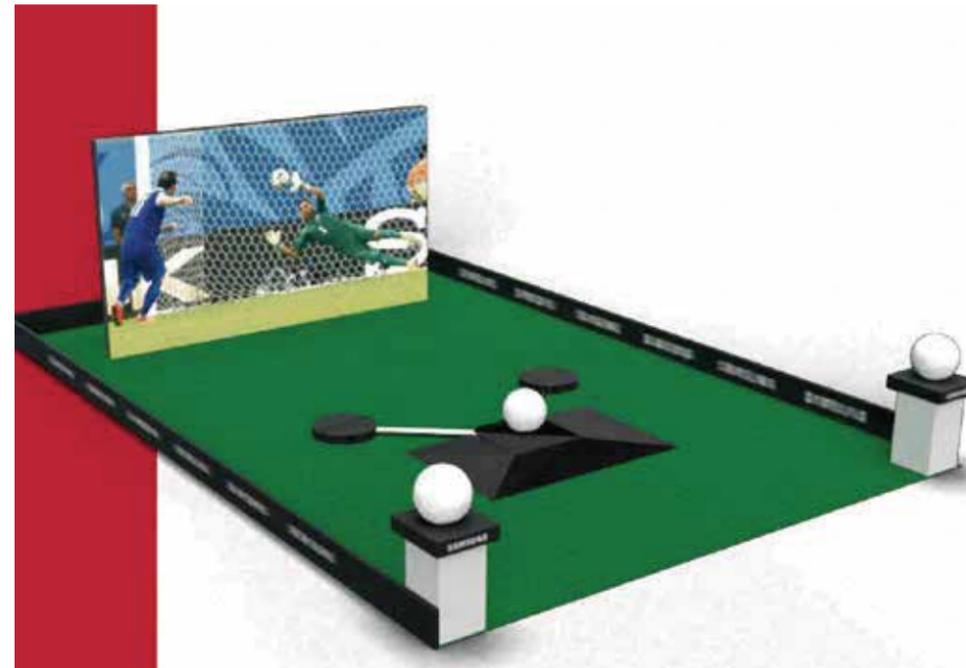
Ejemplo: <https://youtu.be/Vhl1arK7KBs>

.Penales

El reto es anotar un gol al portero.

La plataforma mide la velocidad y dirección del balón en tiempo real.

Se visualiza al portero atajando el penal en la pantalla gigante.



Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=lxm5-0OMrEU>

**.Algunas
marcas que
confían en
nosotros**



.CONTACTENOS



2102-0233 • 7070-9887
7070-9885 • 7070-9884



info@33mkt.com



33mkt.com



33 Treinta & Tres
MARKETING GROUP