

## **INDRA CREA UNA APP DE GAMIFICACIÓN Y REALIDAD AUMENTADA QUE AYUDA A LAS EMPRESAS A “ENGANCHAR” A SUS PROFESIONALES Y CLIENTES**

- **La compañía ha desarrollado TGo Games, una aplicación móvil que permite lanzar novedosas iniciativas corporativas de marketing, recursos humanos o acción social mediante juegos que fomentan la participación, vinculación, compromiso y motivación de los usuarios**
- **Fruto del I+D+i, la plataforma de juegos permite configurar diferentes retos en un espacio geolocalizado y enriquecido con realidad aumentada, y da acceso a diferentes reconocimientos, premios y/o promociones, abriendo todo un mundo de posibilidades**
- **Animar la participación en un evento o en una acción solidaria, dar a conocer un nuevo producto, fomentar el trabajo en equipo o la puntualidad de los profesionales son sólo algunos de los objetivos que puede apoyar de forma lúdica la nueva herramienta**
- **TGo Games ya ha sido utilizada con éxito en la I Olimpiada Unificada organizada por la Fundación Telefónica el “Día Internacional del Voluntario”, en la que 350 voluntarios y escolares de 15 colegios han dado respuesta a retos a través de la aplicación**

**Madrid, 11 de enero de 2018.-** Indra, una de las principales empresas globales de consultoría y tecnología, ha desarrollado una pionera aplicación para móviles, basada en gamificación, geolocalización y realidad aumentada, que permite a las empresas proponer novedosas iniciativas a sus profesionales y/o clientes a través de juegos que fomentan su participación, vinculación, compromiso y motivación.

La App TGo Games es una innovadora plataforma tecnológica, fruto del I+D+i, que puede adaptarse para cada caso de uso, configurando diferentes misiones o retos, tanto individuales como colectivos, en los que los usuarios tienen que conseguir diferentes objetivos de manera lúdica y creativa. Como recompensa la herramienta da acceso a diferentes reconocimientos, premios y/o promociones, abriendo todo un mundo de posibilidades en la relación de las empresas con sus profesionales y clientes.

La solución “mobile” aprovecha las ventajas de la experiencia de juego y la realidad aumentada para desarrollar las diferentes pruebas en localizaciones concretas, definidas previamente en el entorno en el que se realiza la acción o evento, creando mayores vínculos emocionales y motivacionales con los participantes.

Capturar objetos virtuales, resolver un problema, superar pruebas en equipo o compartir un mensaje en redes sociales, pueden ser algunos de los retos planteados. En cuanto a las recompensas, también son múltiples las opciones que se pueden ofrecer, desde sorteos, ofertas, entradas, productos o servicios hasta *merchandising* o donaciones con un fin solidario.

Animar la participación en un evento o en una acción corporativa o solidaria, dar a conocer un nuevo producto, fidelizar clientes, generar orgullo de pertenencia, dar formación, fomentar el trabajo en equipo o la puntualidad de los profesionales son sólo algunos de los objetivos que puede apoyar de forma lúdica la nueva herramienta.

### **App probada con éxito el Día Internacional del Voluntario de Fundación Telefónica**

Fundación Telefónica ha sido la primera en utilizar TGo Games para la dinamización de una de las actividades enmarcadas en la I Olimpiada Unificada el Día Internacional del Voluntario, celebrado el pasado 6 de octubre. En esta misión se retó a través de la aplicación a 350 voluntarios y escolares de 15 colegios de Alcobendas que colaboraron en un ambiente tecnológico que promovía los valores solidarios y deportivos.

**Gamificación y realidad aumentada, negocios en auge**

Con este nuevo desarrollo, Indra pone en el mercado una solución que combina dos tendencias de éxito y con ambiciosas previsiones de crecimiento en los próximos años. La gamificación supuso en 2016 una inversión de 200 billones de dólares y se espera que el negocio supere los 3.000 millones en 2017.

En el caso del mercado de la realidad aumentada, se prevé que en 2017 mueva en torno a 2.500 millones de dólares, lo que supondrá un crecimiento del 131% con respecto al ejercicio anterior, que fue de 1.100 millones de dólares. Un incremento que se estima que llegará a los 25.700 millones de dólares en 2020.

Contenido multimedia asociado: <https://youtu.be/Su2rWnpFh1E>

**Acerca de Indra**

Indra es una de las principales compañías globales de consultoría y tecnología, la empresa líder en tecnologías de la Información en España y el socio tecnológico para las operaciones clave de los negocios de sus clientes en todo el mundo. Dispone de una oferta integral de soluciones propias y servicios avanzados y de alto valor añadido en tecnología, que combina con una cultura única de fiabilidad, flexibilidad y adaptación a las necesidades de sus clientes. Indra es líder mundial en el desarrollo de soluciones tecnológicas integrales en campos como Defensa y Seguridad; Transporte y Tráfico; Energía e Industria; Telecomunicaciones y Media; Servicios Financieros; Procesos Electorales; y Administraciones Públicas y Sanidad. A través de su unidad Minsait, Indra da respuesta a los retos que plantea la transformación digital. En el ejercicio 2016, Indra tuvo unos ingresos de 2.709 millones de euros, 34.000 empleados, presencia local en 46 países y operaciones comerciales en más de 140 países. Tras la adquisición de TecnoCom, Indra suma unos ingresos conjuntos de más de 3.200 millones de euros en 2016 y un equipo de cerca de 40.000 profesionales.