

Agencia especializada en Rifas, Sorteos y Promociones.
Cupones Rasca&Gana de última tecnología.
Sistema Digitales.



**SMART
GAMES
MARKETING**

¿QUIÉNES SOMOS?

Somos una AGENCIA ESPECIALIZADA en el diseño, realización y gestión de campañas promocionales que usan como eje central un elemento nunca aplicado a este campo en España.

El cupón "**RASCA Y GANA**" de alta tecnología.

Un producto muy particular que requiere un conocimiento profundo para implementar campañas de éxito.

Con más de 25 años de éxito en América nos hemos instalado en Madrid para abrir un nuevo campo en el mundo de las promociones y loterías.

Contamos con equipos humanos y tecnológicos totalmente especializados que garantizan campañas innovadoras de alto impacto.



GESTIÓN INTEGRAL



Estrategia

Planteamiento de campaña con objetivos concretos en base a experiencias de éxito del mismo campo.



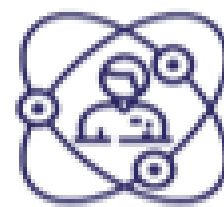
Impresión

Disponemos de una de las pocas imprentas a nivel mundial especializadas en cupones de Rasca&gana.



Sistemas Digitales

Creamos webs, apps y todos los sistemas digitales para dar soporte, control y difusión al proyecto.



Diseño

Dinámicas de juego y boletos nunca vistos en Europa.

¡Todo a medida!



Gestión de usuarios

Soporte durante todo el proyecto en la entrega de premios, dudas e incidencias.



Control en el punto de venta

Sistemas de control de reparto de premios automatizados en directo con identificación de usuarios si se requiere

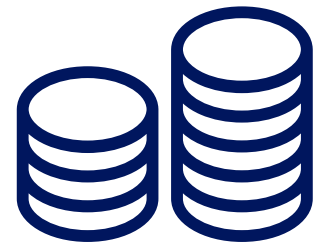


Resultados

Estadísticas, informes de movilidad y encuestas de satisfacción para valorar el resultado el ROI del proyecto.



FORTALEZAS



PRECIO

Son muy pocas las imprentas especializadas de RASCA&GANA a nivel mundial, nosotros tenemos una de ellas, lo que nos permite ofrecer precios que ninguna imprenta común o poco especializada puede ofrecer.



INNOVACIÓN

Pese a que en América este tipo de promociones llevan funcionando años con éxito, en España no se han desarrollado por la falta de medios físicos.

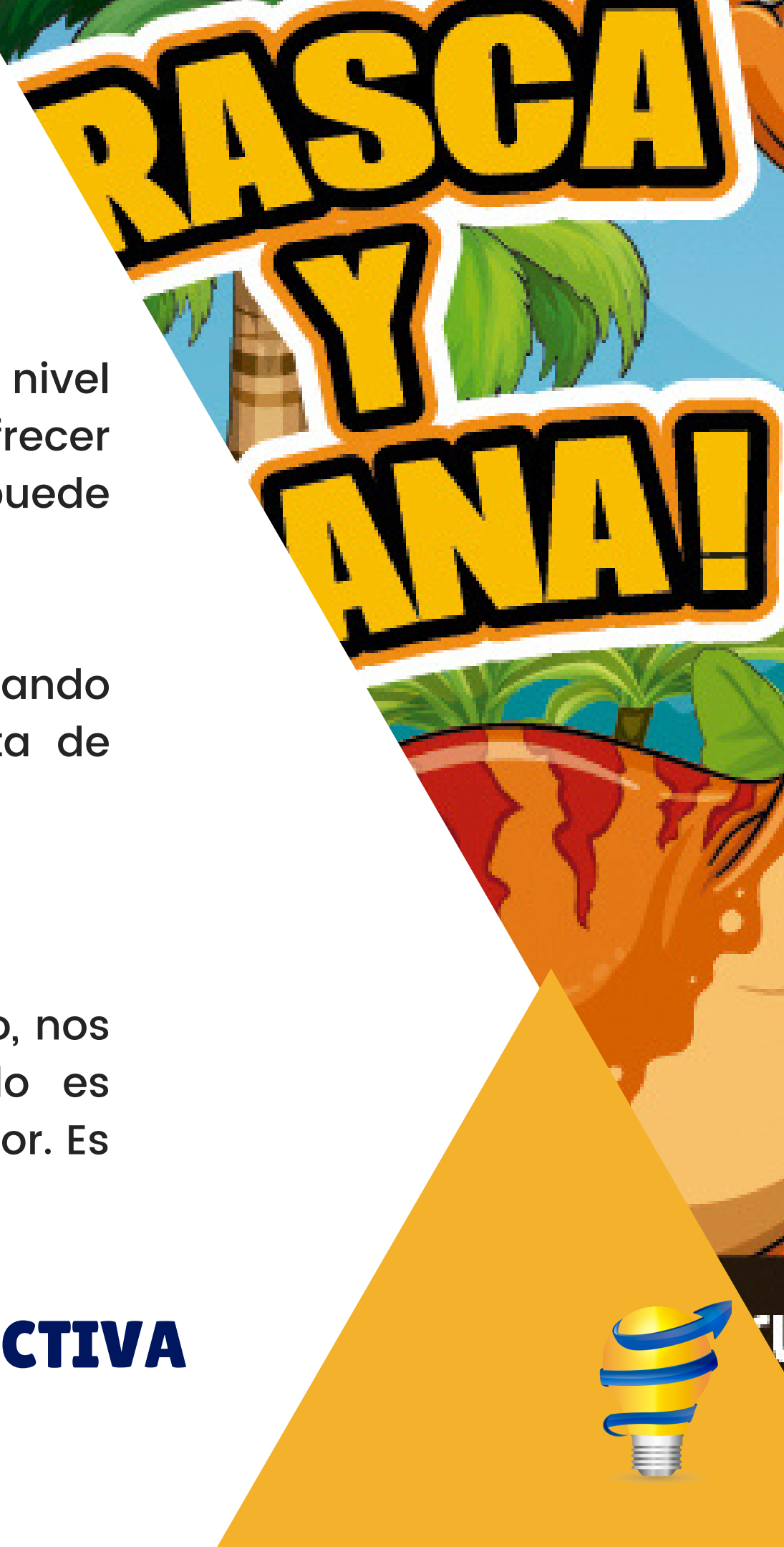
No lo dudes y sé pionero.



DISEÑO

Nuestro nivel de especialización, tanto humano como tecnológico, nos permite ofrecer diseños a nuestros clientes en los que todo es modificable, tanto el cupón como la tinta rascable, en forma y color. Es decir, hacemos "TRAJES A MEDIDA".

**TU CAMPAÑA AHORA SERÁ 100 VECES MÁS EFECTIVA
QUE CON LOS MEDIOS TRADICIONALES.**



SEGURIDAD

Uno de los puntos imprescindibles en este tipo de proyectos es el blindaje ante posibles falsificaciones y filtraciones. Nuestros diseños incluyen 5 filtros de seguridad; tanto informáticos como físicos, que los hacen impenetrables, aptos y seguros para dar cualquier tipo de premio sin importar su monto.

CONTROL

Por medio de elaborados sistema informáticos tenemos un control absoluto del producto, tanto en su distribución como en su operación. Nuestro sistema incluirá de origen códigos (de barras, numéricos o QR's) que facilitarán el validar a distancia los premios sin necesidad de verificar visual o físicamente el cupón ganador.

TRÁMITES

Las promociones de este tipo en España, de acuerdo a la ley, no requieren de una licencia especial; no obstante, es recomendable cumplir ciertos requisitos que darán transparencia a la campaña. En Smart Games sabemos perfectamente los pasos a seguir para brindar absoluta tranquilidad a nuestros clientes y sobre todo, de cara a su público.



CUPÓN CUBIERTO

Zona de rasca modificable, a todo color
con una opacidad total.



Zona desprendible,
para incluir
coleccionables o
incentivos de venta.

Códigos (QR's, alfanuméricos o de barras) que vinculan el cupón con
webs de conveniencia con altos ratios de conversión.



CUPÓN DESCUBIERTO

Diferentes dinámicas de juego, para crear experiencias divertidas:
juego de cartas, dados, monopoly, ... ¡todo lo que te imagines!



Códigos únicos que permiten identificar los cupones y los premios. Pueden ser numéricos o QR's o de barras para identificar automáticamente en cualquier sistema de cobro mediante nuestros web services.



SISTEMAS DIGITALES

Disponemos de un catálogo de sistemas digitales prediseñados, en los que el tiempo de implementación y adaptación al proyecto es mínimo y muy económicos.

SIGUE LA LUZ

El usuario deberá recordar la secuencia de luces y sonidos para completar el juego.



LA RULETA

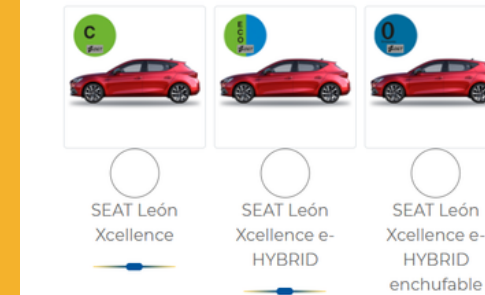
Un tradicional juego de azar para descubrir premios de una forma divertida



CUPÓN DIGITAL EL GRAN SORTEO

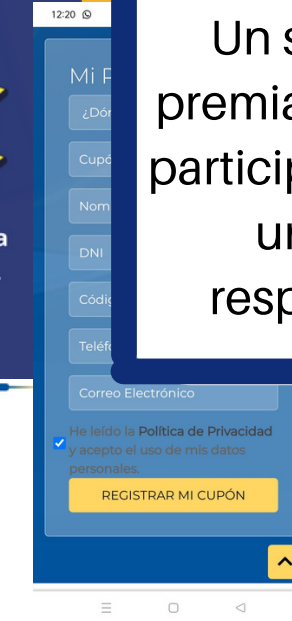
995480

Manuela Hernández García
D.N.I. 97452308L



RESPONDE Y GANA

Un sistema digital en el que premiaremos al usuario con una participación personalizada para un sorteo posterior por responder a una encuesta.



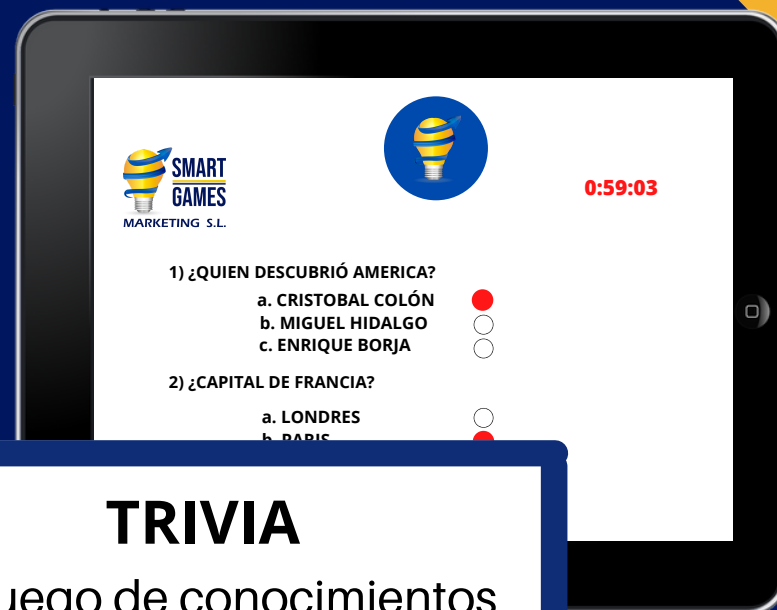
MEMORAMA

Un juego de habilidad que trata de encontrar las parejas de figuras.



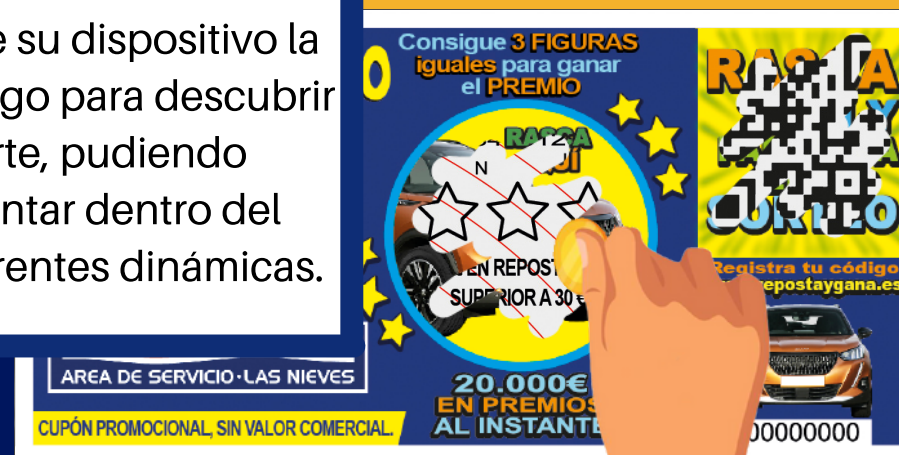
TRIVIA

Un juego de conocimientos con preguntas y respuesta personalizadas



RASCA DIGITAL

El usuario rasgará tocando la pantalla de su dispositivo la zona de juego para descubrir su suerte, pudiendo implementar dentro del mismo diferentes dinámicas.





EXPERIENCIA

Gracias a los más de 600 proyectos realizados durante más de 20 años de experiencia en diferentes países , tenemos muy presente cuáles son las características que hacen de un proyecto un éxito.





¿POR QUÉ NUESTROS PROYECTOS SON DE ALTO IMPACTO?

Es un hecho que más del **90%** de personas que recibe un cupón de Rasca **lo va a rascar de inmediato** es un acto natural del ser humano.

Dada nuestra experiencia y tecnología, hacemos que además sea una experiencia divertida. Esta combinación de factores hace que tengamos al cliente cautivo durante unos segundos en los que nos aseguramos su atención, con lo cual se logra el principal objetivo.

Objetivo principal: "Fijar la atención del cliente en nuestro producto."

Por eso decimos que nuestros cupones son una herramienta de ALTO IMPACTO.



¿ESTRATEGIA DIGITAL O HÍBRIDA?

Ahora mismo la competencia en el **mundo digital** es brutal y el público en general está **saturado** de estímulos en sus dispositivos móviles, por lo que la efectividad de proyectos sólo digitales se diluye ante la gran diversidad de opciones. La digitalización es el camino, pero no debemos olvidar que nuestros clientes viven en el mundo real: les gusta ver, tocar, oír, sentir y... por supuesto **RASCAR**.

Por eso nuestros proyectos se convierten en el vehículo perfecto para dirigir a los usuarios físicos hacia las webs de nuestro interés, convirtiéndose en productos de **MARKETING HÍBRIDO**, que reúne lo mejor de ambos mundos: el digital y analógico.



CASOS DE ÉXITO



CASOS DE ÉXITO EN ESPAÑA



GanaGol, una herramienta de Marketing creada exclusivamente para apoyar al pequeño comercio. Una acción para promover el consumo donde el consumidor ve recompensada su compra con un cupón formado por tres juegos en uno, con divertidas y novedosas dinámicas de juego. Una herramienta basada en el poder de la unión de los pequeños comercios.

Reposta y Gana. El Gran Sorteo, campaña creada para unas áreas de descanso del sur del país. Una campaña formada por cupones de Rasca&Gana de alta tecnología, junto a una web apta para todos los dispositivos, capaz de reconocer el QR que esconde cada rasca, a través del QR accedes a un cuestionario el cual tendrás que responder para poder participar en el sorteo de un Peugeot 2008.

Hemos conseguido que la participación en el sorteo digital haya logrado el 37% DE LOS CUPONES ENTREGADOS





MARKETING S.L.

[www. smartgamesmarketing.es](http://www.smartgamesmarketing.es)

contacto@smartgamesmarketing.es

Fijo 910 071 681

Móvil 646 021 107

Calle Marqués de Urquijo

Nº47 1º planta

28008 Madrid

AMKT Asociación
de Marketing
de España

