

PRESUPUESTO

Juegos interactivos

1. Ecosistema TOUCH

A. Dinámicas de Azar (Alta Rotación)

Desarrollos de interacción rápida, ideales para stands de alto tránsito que buscan capturar datos masivos y entregar incentivos de forma dinámica.

Poseen una gestión **Inteligente de Stock**: Para optimizar la entrega de regalos, estas dinámicas integran un software de administración de inventario. El sistema resta automáticamente cada unidad entregada y permite programar algoritmos de frecuencia. Esto asegura que los premios se distribuyan de manera equitativa durante todas las jornadas del evento, evitando el agotamiento prematuro del stock.

- **Ruleta Digital:** Interfaz circular personalizada con la identidad de la marca. El usuario inicia el giro con un toque en la pantalla. Los segmentos de la rueda son totalmente configurables y pueden incluir logotipos, productos, premios, etc.
- **Jackpot (Tragamonedas):** Al accionar un botón táctil, tres rodillos digitales con activos gráficos de la marca giran hasta detenerse. El sistema procesa la combinación en tiempo real y, ante una coincidencia, activa una animación especial de victoria.
- **Elige la carta ganadora:** El juego muestra 3 cartas. El jugador selecciona una que se voltea exhibiendo el frente con logos o imágenes. Puede haber un sólo tipo de premios o múltiples.

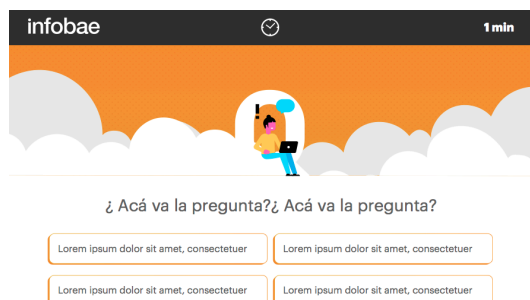
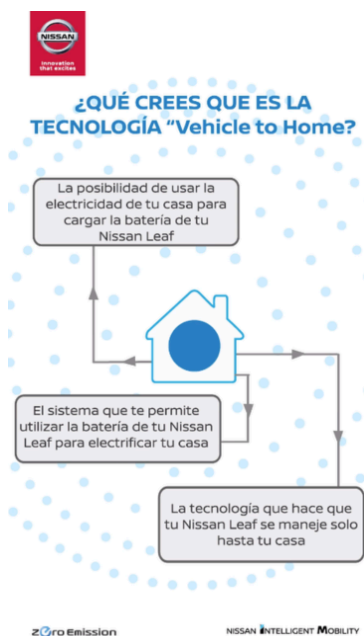
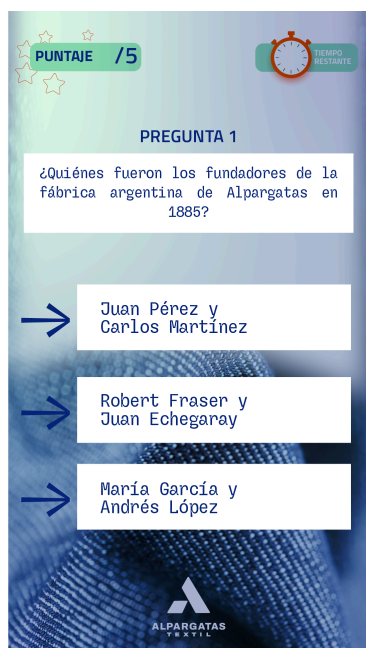


B. Clásicos Touch (Gamificación Educativa)

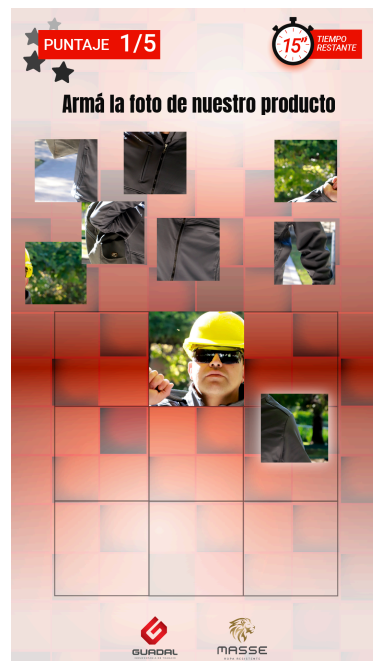
Dinámicas orientadas educación + entretenimiento. Están diseñadas para retener al público en el stand, reforzar conceptos y posicionar las marcas de forma orgánica.

- **Trivias:** Desafíos de preguntas y respuestas con tiempo limitado. Ideales para evaluar o reforzar conocimientos sobre lanzamientos de productos, ofreciendo un feedback inmediato al finalizar.
- **Memotest de Activos:** Juego de memoria visual donde el jugador debe emparejar productos con sus respectivos beneficios, logos iguales, etc.

Trivias:



Memotest y rompecabezas:

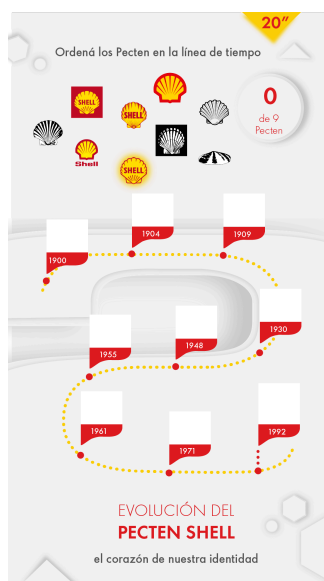
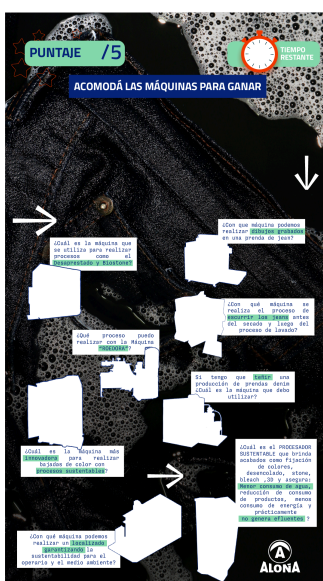
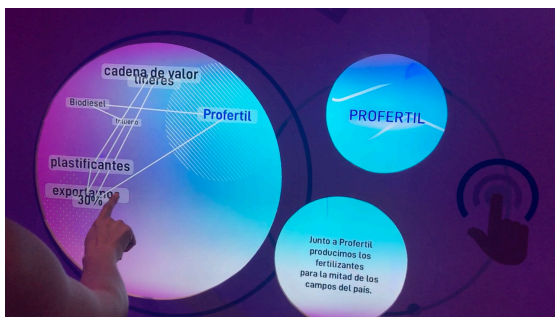


C. Diseños Especiales (Impacto, Exclusividad y Proyectos a Medida)

Esta categoría propone el desarrollo de mecánicas únicas conceptualizadas a medida para el cliente. Proyectos donde la idea creativa es de "hoja en blanco" y se diseña específicamente para reflejar fielmente los objetivos de comunicación y el ADN de la marca, apoyándose en una estructura de software y programación previamente desarrollada que se adapta e implementa en función de esta nueva propuesta.

- **Metodología Co-Creativa:** El proceso se inicia con conceptos base del equipo de IQLab, seguidos de una sesión de brainstorming con el cliente para definir la narrativa, la interfaz (UI) y la experiencia de usuario (UX) definitiva.
- **Mecánicas Flexibles:** El desarrollo puede combinar múltiples lógicas de interacción táctil según el producto médico a promocionar:
 - *Drag & Drop* (Arrastrar y soltar componentes en un tratamiento).
 - *Clasificación de objetos* (Separar mitos de verdades clínicas).
 - *Trazar líneas o conexiones* (Asociar síntomas con soluciones terapéuticas).
 - *Mecánicas de reflejos* (Interceptar o tocar elementos en pantalla en tiempo real).

Ejemplos de juegos desarrollados:



— : Inversión por Proyecto

Los valores se segmentan según la complejidad técnica y el grado de personalización de la dinámica elegida. **Cada opción de software incluye el alquiler de la computadora de alto rendimiento** necesaria para su ejecución sin latencia.

1. JUEGOS ecosistema Touch (*)		
A. Dinámica de Azar	B. Clásicos Touch	C. Diseños Especiales
Formatos de alta rotación (Ruleta/Jackpot) con módulo de gestión inteligente de stock.	Dinámicas educativas (Trivia/Memotest) sobre estructuras lógicas probadas.	Desarrollos inéditos a partir de estructuras de software previamente desarrolladas. Con consultoría estratégica y brainstorming.
\$1.230.000.-	\$1.050.000.-	\$1.400.000.-

2. Juegos con Botoneras Retroiluminadas

Esta unidad de negocio combina el software interactivo con el desarrollo de hardware físico de alta resistencia. Diseñamos e integramos botoneras arcade industriales con electrónica propia de **IQLab**, garantizando latencia cero en la respuesta. Es la opción ideal para generar "ruido", convocatoria visual y un ambiente de alta competencia en el stand.

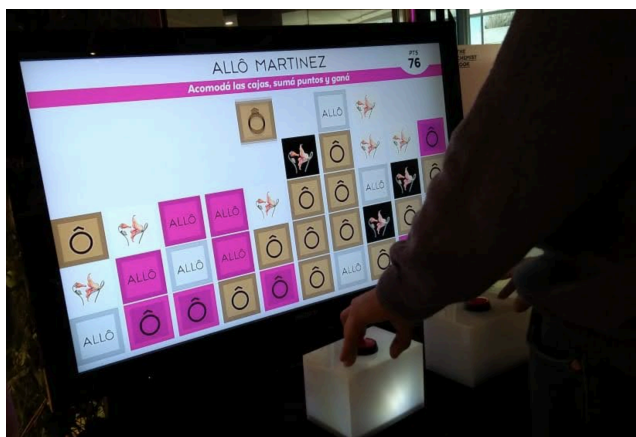
Algunos juegos posibles:

Juegos físicos de alto impacto que desafían la coordinación y velocidad del usuario, convirtiendo el stand en un punto de atracción efervescente.

- **Speed Button (Carrera de Reflejos):** Una botonera física donde los botones se encienden de forma aleatoria a gran velocidad. El usuario debe presionar únicamente los botones iluminados en el menor tiempo posible. Ideal para dinámicas de "valla invicta" o rankings de líderes del día.
- **Trivias de Competición (Head to Head):** Consolas enfrentadas para dos jugadores en simultáneo. El sistema lanza una pregunta en la pantalla principal y el primer médico en presionar su botón físico habilitado adquiere el derecho a responder. Maximiza la adrenalina y la participación del público que mira el partido.

- **Simil Tetris:** El objetivo es alinear y limpiar filas para liberar espacio. Es ideal para transmitir de forma visual y lúdica cómo ciertos componentes o productos "encastran" a la perfección para resolver una necesidad médica.
- **Laberinto de logos:** Una dinámica de destreza donde el logotipo de la marca o un avatar del producto debe navegar a través de un laberinto digital esquivando obstáculos.

Ejemplos de juegos desarrollados:



— : Inversión por Proyecto

2. JUEGOS con botonera retroiluminada (*)

\$2.070.000.-

Incluye alquiler de computadora, botoneras e interfaz de comunicación. No incluye pantalla.

3. Interfaces de Control Inalámbrico (Mobile & BYOD)

*Tecnología sin fricción que permite conectar el mundo celular de los asistentes con las pantallas gigantes o tótems del stand. Son juegos que constan de una **interfaz visual** (pantalla del stand) y una **interfaz de control** que será el objeto que utilizará cada jugador para participar.*

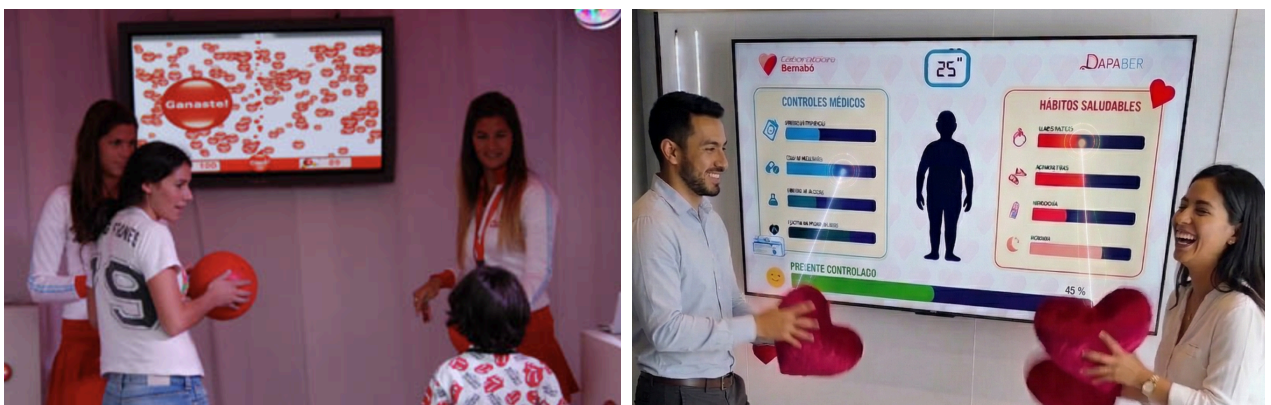
Interfaces de control posibles (en todos los casos posee en su interior un sistema de sensado de movimiento):

- Esferas semi rígidas recubierta de tela.
- Esferas-almohadón: del tamaño de una pelota nro 5 de tela suave e interior vellonado.
- Réplica en una escala levemente aumentada de caja o producto: frasco dispensador, caja de crema, etc.,
- Otros

Algunos juegos:

- **Multiplicador de Logos (Captura de Activos):** El jugador mueve la interfaz física (la esfera o réplica de producto) para multiplicar logos o productos en pantalla. El objetivo es llenar la pantalla de logos de la marca antes que el contrincante.
- **Juegos Colaborativos:** Dinámicas diseñadas para dos o más usuarios en simultáneo utilizando controles inalámbricos independientes. Los participantes deben coordinar sus movimientos físicos en tiempo real para lograr un objetivo común en pantalla (por ejemplo, equilibrar una plataforma, encastrar piezas de un tratamiento o estabilizar un indicador de salud). Excelente para generar comunidad en el stand.
- **Competencia de Movimiento (Desafío de Reflejos):** Un formato competitivo contra el reloj donde el usuario debe realizar movimientos específicos con el control (agitarlo, rotarlo rápidamente o seguir un patrón de luces en pantalla) para simular un proceso científico o una carrera de velocidad. El sistema mide la precisión y la intensidad del movimiento para determinar al ganador del ranking.

Ejemplos de juegos desarrollados:





— : Inversión por Proyecto

3. JUEGOS con interfaces inalámbricas: (*)

\$1.850.000.-

Incluye alquiler de computadora y desarrollo de interfaces de control. No incluye pantalla.

(*) Todos los valores de este presupuesto expresado en pesos argentinos.

No incluye IVA. Factura C.

TIEMPO DE DESARROLLO: 15 días de producción

FORMA DE PAGO: 50% adelanto y 50% contra entrega.

Este presupuesto tiene validez por 15 días

Detalle Técnico y Alcance del Servicio

Desarrollo de Software (Arquitectura IQLab)

El juego se construye sobre una arquitectura de alto rendimiento para garantizar una **respuesta instantánea**, diseñada específicamente para la dinámica de alta rotación de un stand médico. Cada propuesta está diseñada para ser autogestionada por el médico en el stand o asistida por un promotor.

Todos los juegos pueden incluir:

- **Formulario** de adquisición de datos.
- Sistema de **ranking de posiciones** para incentivar el retorno al stand y la competencia saludable entre colegas.
- Archivo que almacena **cantidad de premios entregados**.

Personalización y Estética (Customización)

La identidad visual de la marca se integra orgánicamente en la experiencia digital mediante el diseño exclusivo de IQLab:

- **Identidad Institucional:** Integración de fondos médicos, logotipos y tipografías oficiales.
- *Nota: El cliente deberá proveer los activos gráficos (logos en alta resolución).*

Alcance del Servicio y Hardware

- **Desarrollo integral:** Diseño de la experiencia gráfica, lógica de programación y entorno sonoro.
- **Alquiler de hardware:** Provisión de computadora de alto rendimiento optimizada para la ejecución del juego en pantalla touch e interfaces de control según juego elegido.
- **Instalación y setup:** Instalación y configuración *in situ* del sistema para asegurar el correcto funcionamiento. Capacitación de encargados del stand.
- **Soporte técnico:** Asistencia telefónica dedicada durante los días del evento para resolución inmediata de dudas o contingencias.
- **Locación:** AMBA (otras ubicaciones con costo adicional de flete)
- **Cantidad de jornadas:** 1 a 3 días.

