

ELEKTRONIKUS KVÍZJÁTÉKOK



Az elmúlt 4 évben az elektronikus kvízzjátékok és egyéb kiállítási szoftverek fejlesztése, valamint az ehhez szükséges számítógépek bérbeadása az **e-motions Kft.** egyik legfontosabb tevékenységévé vált. Ahogy az alapötlet is ügyfelünktől érkezett, a szoftvereket is teljes egészében megrendelőink igényei szerint alakítjuk ki. Mostanra **több mint 50** különböző kvízzjátékot és promóciós szoftvert adtunk át, és ennél is több alkalommal telepítettük és üzemeltettük az erre a célra bérbe adott számítógépeinken, az ország számos pontján, és külföldön egyaránt.

MONDJA EL CÉGE ÜZENETÉT JÁTÉKOSAN!

- ▶ Kiállításokon, tömeges rendezvényeken egy vonzó képernyőhöz tartozó **kihazsnálatlan billentyűzet mágnesként vonzza a látogatókat.** A játékost nyereményakcióval, vagy azzal az elismeréssel kecsegtetve, hogy társai közül ő érte el a legjobb eredményt, játékos formában tájékoztathatjuk termékünk legfontosabb jellemzőiről.
- ▶ Azért nagyon jó csalogató bármilyen promóciós szoftver, mert míg **a rájuk vadászó értékesítőktől tartanak** az emberek, addig **a számítógéphez oda mernek menni.** Miután már játékba kezdtek, nem utasítják vissza a standon dolgozó értékesítő közeledését.
- ▶ A számítógépek, és egyéb technikai eszközök (plazma képernyők, robotlámpák, vetítés- és hangtechnika) az **anyagi biztonság szimbólumai** egy kiállításon, ahogy az üresen hagyott négyzetméterek, a szellős berendezés is megbízhatóságra, komoly háttérre utal. A nagy különbség az, hogy egy kvízzjáték kifejlesztése és a hozzá tartozó technika bérlete **jóval kevesebbe kerül, mint néhány plusz négyzetméter.**

AMIT CSAK A SZÁMÍTÓGÉP ADHAT MEG

- ▶ A számítógép ott van a standon nyitáskor, záráskor, és végigdolgozza az ebédszünetet. Mindenkire egyformán odafigyel.
- ▶ A feltett kérdéseket és feladatokat azonnal kiértékeli, és az eredményeket későbbi elemzés céljára eltárolja.
- ▶ Egyedülálló szolgáltatás, hogy egy kiállítási megjelenést követően **pontosan megállapítható,** mely kérdésekre érkezett a legtöbb rossz és legtöbb jó válasz. Ebből kiderül, melyek azok a fontos üzenetek, amelyek még nem rögzültek vásárlóiban!



■ AMIT CSAK A SZÁMÍTÓGÉP ADHAT MEG

- ▶ Szintén egyedülálló képessége egy ilyen szoftvernek, hogy a kvízzjátékok közben kérdőívet tölthet ki, azon keresztül piackutatást végezhet, amit ilyen formában **sokkal inkább hajlandóak az emberek kitölteni, mint papíron**. Ezeknek az adatoknak a későbbi elemzése új utat mutathat terméke népszerűsítésében.
- ▶ A papír alapú kutatással szemben itt irányíthatjuk, leköthetjük a válaszadót, elérhetjük, hogy a kérdőívet mindenki végig töltsse ki. A kielégzésnél a friss válaszokhoz másodpercek alatt hozzájuthatunk, a papírok órákon át tartó, többszöri összesítése helyett.



■ ARCULATA KEZÜNKBEN ÉLETRE KEL

- ▶ A programozók legnagyobb hiányossága, hogy nem ügyelnek munkájuk külsejére, míg a grafikai elfogadható alkotások általában tartalmilag szerények, ezért cégünk ajánlata nem egyszerűen szoftverfejlesztés. Nálunk évek óta ezt a két feladatot különböző szakemberek végzik. A programozást programozóra, a látványtervezést grafikusra bízuk, munkájukat folyamatosan összhangban tartva. Az eredmény: **a jól működő és mégis mutatós termék** az asztali szoftverek között.
- ▶ Termékének meglévő arculatát weboldal, szórólap, termék doboz, logó, fotók alapján Flash **animációban új életre keltjük**, és a kvízzjáték közben ez folyamatosan egy élő keretet ad a képernyőnek. Így az éppen nem játészó érdeklődőkhöz és a játékoshoz egyszerre szólhatunk.

■ A SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK BÉRLÉSE

A fent leírt játékokhoz, és egyéb, rövid időre kitelepülő technikai szolgáltatásokhoz (helyszíni regisztráció, adatgyűjtés, ideiglenes internet kávézó kialakítása) számítógépeket és plazma képernyőket adunk bérbe. **Kérjük, olvassa el** a számítógépek béreléséről szóló hasonló rövid tájékoztatónkat!



Biztosak vagyunk benne, hogy szolgáltatásainkkal hozzá tudunk járulni vállalkozása sikeréhez, kérdéseivel keressen meg bennünket bizalommal! Telefon: +36 20 9325288 E-mail: info@e-motions.hu