

# Caso de éxito



**Evento con  
partners  
gamificado  
y con mucho arte**

## Datos del evento

### Tipo de evento:

Evento dirigido a partners con gamificación

### Duración:

6 horas

### Concepto:

- Presentación de producto
- Networking, juego, equipo

### Número de asistentes:

38 asistentes

### Actividades:

- Visita a exposición de arte contemporáneo
- Dinamización a través del juego

### Ubicación:

Galería de arte contemporáneo. Madrid

## El objetivo

El evento se organizó como colofón a un programa de formación semestral al equipo comercial de un fabricante, g dirigido a sus partners y mayoristas. Los participantes se formaron durante varios meses en las Novedades de Microsoft Windows Server, y empezaron a trabajar con RISE, un programa de desarrollo de software de sistemas y almacenamiento a nivel EMEA.

El evento, organizado en una galería de arte muy poco conocida incluso para los habitantes de Madrid, tenía como finalidad fijar los conceptos aprendidos y servir de encuentro entre los partners y los expertos de la empresa que convocaba.

La elección de un espacio tan especial permitió organizar un juego que giraba en torno a las obras expuestas, que buscaba el trabajo en equipo y la creatividad.



## El lugar

La galería de arte contemporáneo elegida se encuentra en una céntrica plaza de Madrid. El espacio sorprende tanto por su arquitectura como por las obras que se exponen y su exposición temporal. Alberga un auditorio muy especial que permitió realizar una exhaustiva presentación de los productos del programa y atender todas las dudas.

La colección reúne a artistas de todo el mundo, que exponen sus obras en pintura figurativa, escultura cinética, y arte visual y auditivo basado en inteligencia artificial. Estas novedosas disciplinas artísticas combinadas con la tecnología son el marco perfecto para una empresa de innovación y tecnología.



## Agenda

Las actividades se desarrollaron entre las 10:00 y las 16:00 horas, incluyendo los siguientes contenidos:

- Recepción y bienvenida. Desayuno
- Presentaciones. Turnos de preguntas. Descanso con café
- Visita guiada al museo y exposición
- Cóctel y Networking
- Actividad dinámica gamificada
- Revisión del resultado final: la obra de cada equipo creada con IA
- Envío personalizado de una taza con la obra creada en el juego a cada asistente

## Actividad: juego con mucho arte

Se organizó un juego por equipos basado en las obras de arte expuestas en la galería, que había sido visitada por los asistentes. Durante el juego los asistentes volvieron a recorrer el museo en busca de las pistas para avanzar en el juego.

El resultado final fue una obra de IA en la que los asistentes tuvieron que aplicar la creatividad y las pistas conseguidas en el juego. Dichas obras fueron contempladas en el auditorio. Los participantes quedaron asombrados de lo que consigue la IA con distintos estilos artísticos.

Pasados unos días recibieron en su domicilio una taza con la obra de arte que crearon en equipo durante el evento.



# ¿Cómo lo hacemos?

## Semanas

-6	-5	-4	-3	-2	-1	Evento con gamificación	1
Reunión Briefing. Propuestas	Planteamiento juego. Objetivos	Diseño branding	Propuesta juego	Producción branding	Gestión listado asistentes	gestión on-site	Informe asistencia clientes y propuestas mejora
	Reservas Espacios y catering	Gestión premio juego y goodies		Verificación espacios para el juego	Acreditaciones		envío regalo resultado juego
		1er envío email convocatoria		2o envío email convocatoria	Llamadas de confirmación de asistencia		email agradecimiento

**PGR**  
Marketing  
& Tecnología

[www.pgrmt.com](http://www.pgrmt.com)