

SCIFRA

[BUSINESS]



Scifra

Resumen:

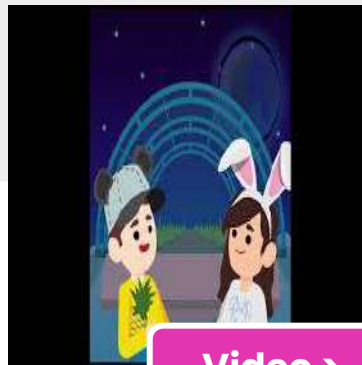
A partir del proyecto de digitalizar cuartos de escape para la empresa de entretenimiento **Escape 60**, Disandat creó una plataforma de integración donde grupos de jugadores, por turnos, resuelven enigmas.

Esta plataforma ha sido utilizada para dinámicas de integración empresarial, capacitación y también aprendizaje para jóvenes audiencias.

Ofrece métricas de desempeño, donde se puede evaluar la participación, incluso en modalidad de torneos entre diversos grupos de una organización.



[Video >](#)



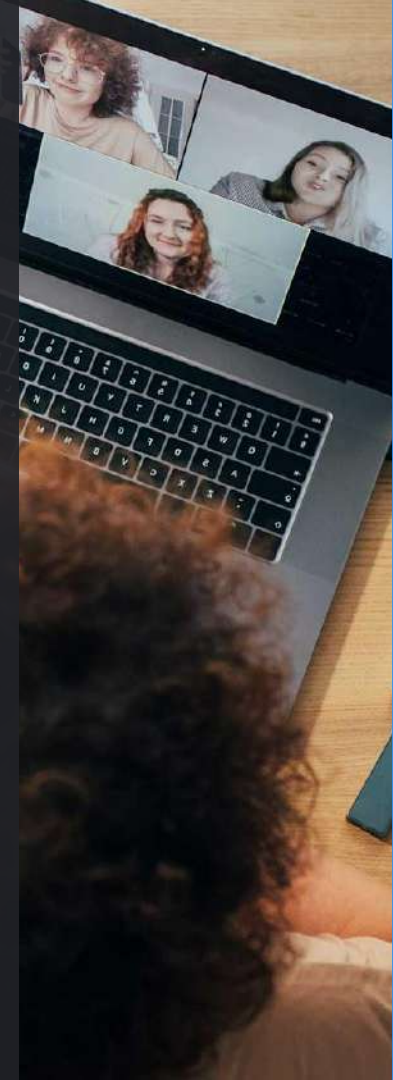
[Video >](#)

UNA NUEVA REALIDAD LABORAL CON...

Nuevos retos

para las empresas

- ▶ ¿Cómo lograr cohesión entre equipos de trabajo?
- ▶ ¿Cómo desarrollar habilidades y trabajo colaborativo en las personas?
- ▶ ¿Cómo identificar áreas de oportunidad en los colaboradores?
- ▶ ¿Cómo lograr empresas exitosas, líderes en su industria, en el largo plazo?

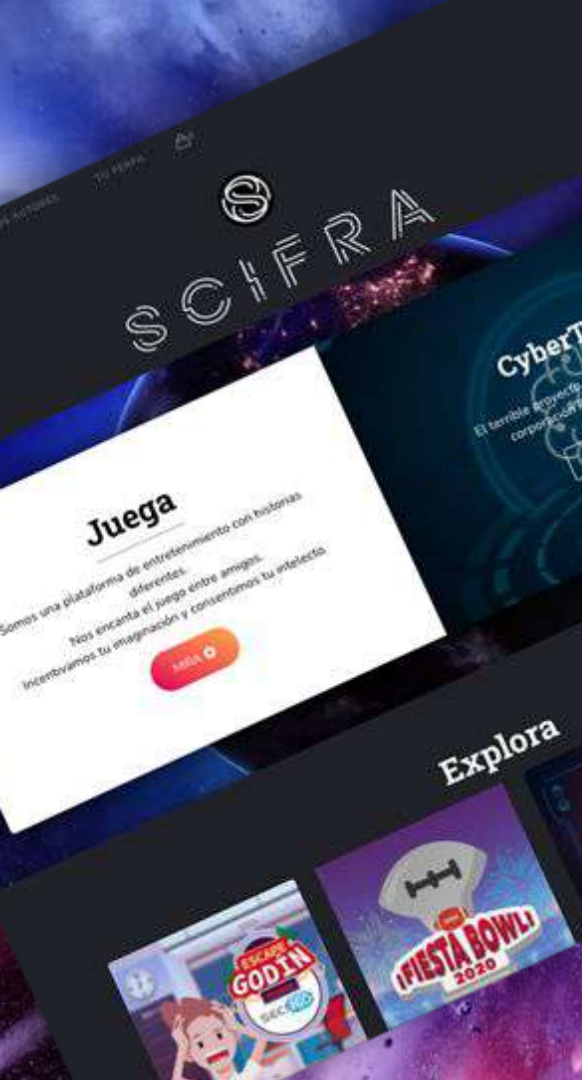


A TRAVÉS DE...

S C H I F R A

Una plataforma digital interactiva para resolver
retos en equipo al estilo *Escape Rooms*.

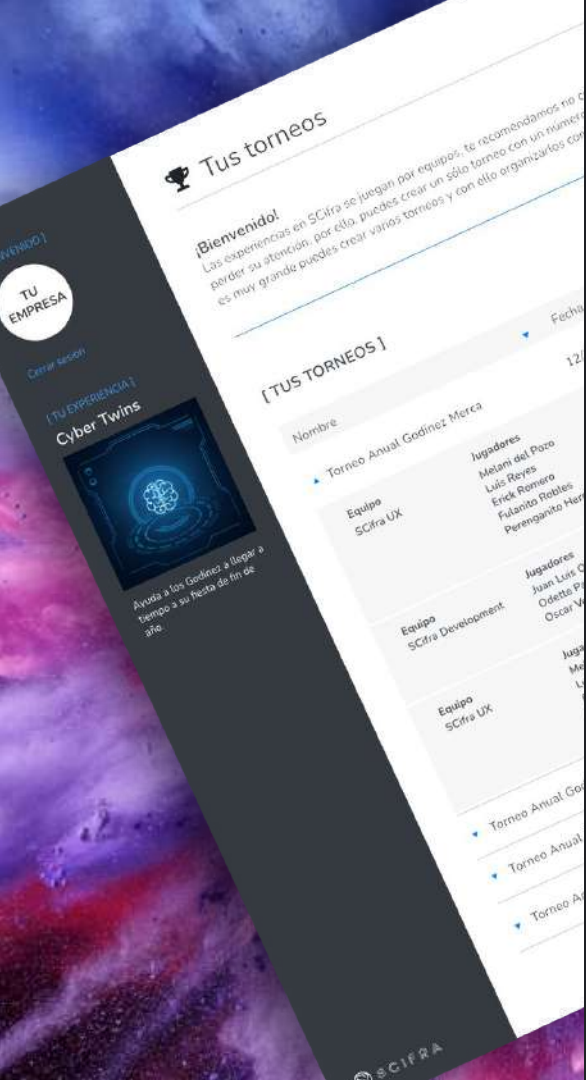




¿En qué consiste?

SCIFRA es una plataforma digital en donde los individuos o equipos deben resolver una misión, y dicha misión está compuesta por una serie de acertijos que requieren de distintas habilidades para ser resueltos.

- Nuestra plataforma es accesible a través de navegadores web, tanto en computadora de escritorio como en dispositivos móviles.
- Los jugadores pueden participar de forma colaborativa en partidas de hasta 8 personas de forma síncrona.
- El individuo o equipo en conjunto, deben descifrar cada historia en una carrera contra el tiempo.
- En el caso de equipos, cada jugador por turnos alternados, debe resolver enigmas que les permitirán avanzar al siguiente nivel.
- Los resultados son registrados en un Ranking Global.



SCIFRA te permite

- ▶ Desarrollar historias sobre cualquier temática (Situaciones de oficina, juegos olímpicos, resolución de crímenes, viajes en el tiempo, etc)
- ▶ Personalizar el look & feel con elementos de marca de la empresa.
- ▶ Incluir enigmas para observar competencias específicas.
- ▶ Tener métricas de comportamiento y desempeño de los jugadores y los equipos.
- ▶ Modelar dinámicas de convivencia y/o competencia.



Casos de Uso



[ALGUNOS CASOS DE USO]

Eventos de integración

Fin de año, establecimiento de objetivos, día del niño, integración con las familias, etc.

Onboarding

Integración de nuevas personas a la compañía

Reclutamiento

Evaluación de candidatos finalistas a posiciones clave *

Detección de fortalezas y oportunidades

a nivel individual y en conjunto en equipos de trabajo *

** Apoyadas con expertos de desarrollo humano para el monitoreo de las interacciones*

Reclutamiento y detección de habilidades

COMMON BASIC ORGANIZATIONAL SKILLS



COMMUNICATION SKILLS



INFLUENCING SKILLS



NEGOTIATION SKILLS



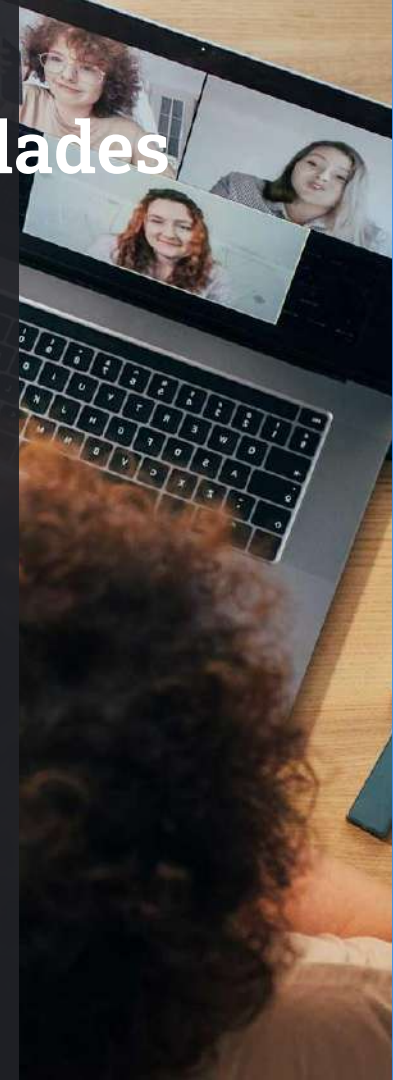
PROBLEM SOLVING SKILLS



ABILITY TO THINK STRATEGICALLY



DEMONSTRATED ABILITY TO BE A TEAM PLAYER





Funcionalidades SCIFRA





SCIFRA

[VIDEO](#)



Funcionalidades Actuales

- ▶ Historia lineal para ser jugada por 1 o varios participantes, todos los jugadores ven lo mismo
- ▶ Métricas asociadas al tiempo y elementos de juego como: tiempo ejecución, respuestas incorrectas, pistas abiertas, salto de turno, etc.
- ▶ Administración por medio de backoffice mediante el cual se realizan las invitaciones a participar.
- ▶ Interacción entre participantes por medio de herramientas externas como Zoom, Meet, Teams, etc.
- ▶ Generación automática de Leaderboard cuando se utiliza en modo torneo



Plan de Desarrollo Funcionalidades Futuras

- Generación de historias dinámicas
- Mostrar diferentes partes del acertijo a los miembros del equipo
- Mapeo de habilidades por enigma desde el diseño en la plataforma
- Reportes de desempeño individual y equipo
- Capacidades personalización para el jugador (avatar) y el equipo

- Integrar chat de voz o texto a la plataforma
- Integrar speech/text analytics
- Funcionalidades adicionales para interacción entre los participantes (p. ej. Votaciones antes de abrir una pista, votaciones antes de intentar una respuesta, moción para "sustituir al capitán")

- Integrar elementos 3D a los enigmas o videojuegos
- Almacenar y analizar los datos de desempeño por jugador y por equipo a lo largo del tiempo (poder medir evolución) y vs. Otros jugadores o equipos en enigmas o juegos comparables

- Integrar realidad virtual a los enigmas

Tiempo

¿Comenzamos la partida?...

[GRACIAS]

rubén becerril
ruben@escape60.com.mx

fernando lópez
leads@disandat.mx

