



## ALLESTIMENTO

- N. 2 grandi strutture (scenografie) di dimensioni 4\*2m e 20 catapulte in legno da tavolo.



## KATAPLAY: IL PRINCIPIO DELLA GAMIFICATION!

L'implementazione di meccaniche ludiche è uno dei metodi più efficaci per coinvolgere le persone (bambini e/o adulti) nelle attività di promozione.

Attraverso questo supporto l'utente bambino e/o adulto non si comporta più come fruitore passivo di informazioni ma diventa attivo usando il prodotto gamificato.

Un comportamento attivo è molto più efficace di quello passivo, anche dal punto di vista della trasmissione di un messaggio: incentivando a compiere delle azioni, il messaggio può essere collegato all'azione stessa, racchiudendo così tutto nella medesima esperienza.

Un prodotto gamificato fornisce obiettivi da raggiungere, livelli in cui progredire, competere con gli altri utenti, diffondere un messaggio.



# ASSALTO AL CASTELLO

Con l'ausilio di una **catapulta in legno** da tavolo bisogna centrare i **canestri** con un **tappo**.

Assalto al Castello | KataPlay



# PERSONALIZZAZIONE



## ALLESTIMENTO PROMOZIONALE!

Veicolare dei messaggi socialmente utili e promozionali **“centrando l’obiettivo”**, grazie ad una personalizzazione ad hoc.

## ESEMPIO DI PERSONALIZZAZIONE PIRAMIDE ALIMENTARE

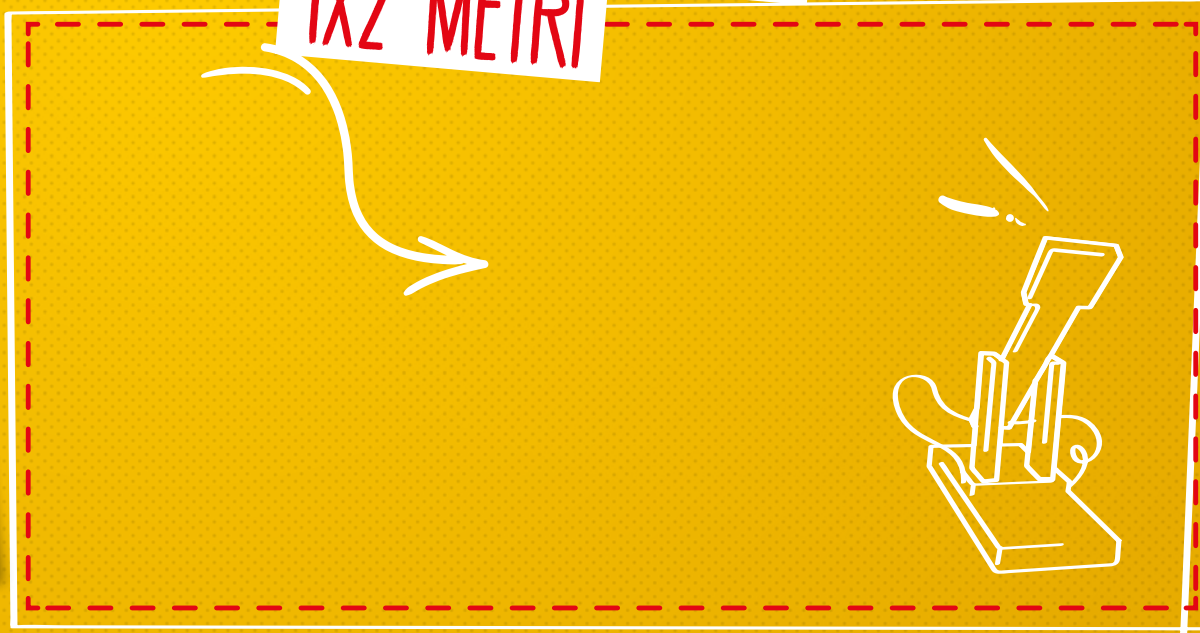


**20 CANESTRI**

DA POSIZIONARE A PIACERE



2 STRUTTURE PERSONALIZZABILI  
**4X2 METRI**





Brand of Cooperativa Sociale ET

**Sede operativa**

Via G. Piazza, 27 - Torino  
Tel. 011.50.19.42 | Cell. 329.87.87.607

**Responsabile settore Animando**

Egidio Carlomagno

**P.IVA 05255310012**

[www.animando.it](http://www.animando.it)

[info@animando.it](mailto:info@animando.it)