

Clap2thank, el juego interactivo que ‘escucha’ los aplausos de agradecimiento a los sanitarios

La iniciativa totalmente altruista ha sido llevada a cabo por la agencia de innovación experiencial Wildbytes y permite medir el número de aplausos que da cada hogar durante ese momento de reconocimiento, creándose así un ranking global donde al finalizar, se puede ver el número total de aplausos conseguidos entre todos. Este juego fomenta el espíritu de superación y la sana competitividad, permitiendo al jugador participar tantas veces como desee, rompiendo con la monotonía que se adueña del día a día

La actual situación en la que nos encontramos está suponiendo un gran esfuerzo por parte de todos para tratar de evitar que el virus se propague. El país se encuentra más unido que nunca, luchando para intentar que el número de afectados no siga ascendiendo. Todos a una, cada vez que el reloj marca las 20.00h de la tarde, millones de ciudadanos salen a sus balcones y ventanas para aplaudir a esos héroes que están tratando de luchar por las vidas de miles de personas contagiadas.

Para aportar su granito de arena, la agencia de innovación experiencial Wildbytes especializada en generar acciones de impacto tanto físicas como digitales, ha creado de forma altruista Clap2thank. Se trata de una web a la que acceder con el nombre que se escoja tantas veces se desee; ésta mide a través del audio del ordenador o móvil la intensidad y la cantidad de los aplausos dados en el hogar y los sube al ranking para ver qué posición se ocupa, así como el total de aplausos conseguidos entre todos los ciudadanos.

“La idea es unir este emocionante momento a la gamificación, para hacer aún más divertida e interactiva esta experiencia. Este juego está orientado a todos los que quieran agradecer esa labor heroica que muchos profesionales están llevando a cabo, para que jueguen y se ‘reten’ a sí mismos o a sus seres queridos. Sin embargo, hemos pensado especialmente en las familias con hijos, con la idea de aportarles una herramienta lúdica para este momento que los niños esperan con tanta ilusión todo el día. Ellos también se están portando como héroes”, afirma Casilda Sánchez, Directora Creativa en Wildbytes.

Este juego fomenta el espíritu de superación y la sana competitividad con los amigos y seres queridos, además cada vez que el jugador vuelve a entrar en la plataforma el personaje cambia, rompiendo con la monotonía que se adueña del día a día.

El diseño ha sido creado también de forma altruista por la joven ilustradora Kiki Ljung y es original e inclusivo: “Ljung ha creado unas imágenes llenas de belleza y armonía, que van cambiando cada vez que se accede y que buscan representar a personas de todas las edades y sexo en representación de que en esta batalla estamos todos juntos y todos somos una pieza fundamental”, concluye Manuela Pereira, Directora de Arte en Wildbytes.

Datos de contacto:

Axicom

+34 609 265 146

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional Marketing](#) [Sociedad](#) [Entretenimiento](#) [Solidaridad y cooperación](#) [Ocio para niños](#) [Innovación](#)
[Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>