[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)Publicado en 46014 el 21/03/2013

# [Jugando se vende más](http://www.notasdeprensa.es)

## No cabe ninguna duda. La gamificación ayuda a las marcas y negocios a aumentar sus ventas y consigue mejorar la experiencia del consumidor. ¿Cómo lograrlo en la práctica? Mediante Hooptap. La herramienta de marketing móvil que ya triunfa en España salta al mercado internacional. Hooptap es una aplicación móvil gratuita de juego social online con la que atraer y fidelizar al usuario.

Hooptap se expande a nivel internacional gracias al éxito de su modelo de gamificación. La herramienta de marketing móvil española salta al mercado global para ayudar a las marcas a adentrarse en el entorno móvil y a establecer una relación duradera con los clientes en Smartphones y Tablets. ¿Cómo conseguirlo? Hooptap ayuda a las marcas a alcanzar sus objetivos incitando a los usuarios a realizar acciones concretas mediante el juego: - Conducir a los clientes al punto de venta a través de juegos de geolocalización. - Incitar a la compra mediante juegos que incluyen probar el producto. - Aumentar la notoriedad de marca apareciendo en su medio más personal: el móvil. - Fidelizar fomentando la interacción con la marca a través divertidos juegos. - Conseguir insights de los consumidores mediante sondeos entretenidos. - Aumentar el movimiento en las redes sociales motivando el like y el contenido generado por los clientes. - Alcanzar la viralización a través de las interacciones en las redes sociales con concursos que terminen en Facebook o Twitter. - Conectar con el usuario gamificando con cualquier dinámica de juego. Mejorar... jugando Con Hooptap, es posible la interacción de la marca con el usuario así como la gamificación de la misma a través de juegos personalizables al 100% y divertidos retos. Por un lado, los consumidores obtienen beneficios explícitos como entretenimiento y premios, y por otro lado la marca consigue un alto grado de engagement. Hasta el momento, grandes compañías como Sony, Gallina Blanca, Maui Jim o Virgin Active entre otras, ya han incluido Hooptap en sus planes de comunicación, publicidad y marketing con resultados exitosos; en concreto, 100.0000 usuarios han conocido sus productos jugando más de 2.000.000 de partidas a través de esta plataforma y han viralizado su relación con la marca con Hooptap, que se presenta como una de las herramientas más efectivas e innovadoras del mercado actual. El futuro pasa por entrar en juego. De hecho, según un reciente estudio de la consultora M2Research, el tamaño del mercado de la gamificación en Estados Unidos pasará de los actuales 100 Millones de dólares a los 2.800 Millones de dólares en 2016. El mobile marketing coge impulso de la mano de Hooptap para lograr la interacción real con los consumidores y la promoción de forma directa en el móvil. Más información sobre Hooptap en http://bit.ly/hooptap\_web

**Datos de contacto:**

Hooptap

+34 963832717

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/jugando-se-vende-mas](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Marketing

[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)

[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)