

KITMAKER, M-CONTENT MAKERS

KITMAKER es una empresa española especializada en el desarrollo y distribución de juegos y aplicaciones para teléfonos móviles. Nació en 2004 con la intención de consolidarse como una empresa innovadora y emprendedora capaz de llegar a ser una referencia en el joven mercado de las aplicaciones y juegos para telefonía móvil.

A través de la frescura, juventud e innovación que impregna cada uno de sus proyectos, **KITMAKER** busca responder a una demanda o necesidad latente de una forma eficaz y satisfactoria para todos sus públicos. La personalidad fresca y dinámica de **KITMAKER**, junto a su carácter internacional, conforman sus señas de identidad.

KITMAKER planifica y diseña todos y cada uno de sus proyectos, teniendo como base la vertiente de la telefonía móvil relacionada con el ocio y la diversión. Nuestra vocación innovadora hace que **KITMAKER** evolucione ante cada avance tecnológico de forma sistemática.

KITMAKER está presente en los cinco continentes. Trabajamos con un total de 50 operadoras internacionales, y nuestros productos se distribuyen a través de más de 200 operadoras. Es por ello que nuestros productos no tienen fronteras, ya que están dirigidos a un mercado global y adaptado a los gustos y necesidades de nuestros clientes y consumidores.

EL MÓVIL, UN MEDIO EN AUGE

Potente y personal al mismo tiempo, el teléfono móvil acompaña al consumidor a todas partes y a todas horas. Tiene una penetración superior al 90% de la población, es interactivo y permite pagos de una forma segura.

Los altos niveles de saturación de los canales tradicionales han llevado a las empresas a buscar un medio alternativo para entablar una comunicación fluida y fructífera con sus públicos. La solución a este cada vez más preocupante problema, viene de la mano del móvil. Un medio interactivo, que cuenta con un gran número de usuarios y que acompaña al usuario en todo momento y a todo lugar.

Según datos de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT), sólo en España, ya se cuenta con un parque de 50 millones de terminales móviles, más de un móvil por habitante, dato que contribuye a la consolidación de este medio como uno de los canales con mayor alcance del mercado.

Durante los últimos años el sector de contenidos para móviles ha experimentado un gran crecimiento. Los dispositivos multimedia representan un 93,8%, es decir, prácticamente la totalidad de los terminales. Por eso, el usuario se interesa cada vez más en los juegos (el 42,3% juega con el móvil y el 22,3% tiene interés en ello). Estos datos se desprenden del estudio llevado a cabo por la compañía Zed Digital sobre Móviles y Publicidad (2ª oleada, junio de 2007).

El hecho de que el interés del usuario crezca, genera oportunidades de negocio para **KITMAKER**, y oportunidades de empleo en la sociedad. La vocación innovadora de **KITMAKER** la hace evolucionar ante cada avance tecnológico de forma sistemática.

MARKETING MÓVIL, COMUNICACIÓN ANY TIME & ANY WHERE

Mobile Marketing o **Marketing Móvil** es aquella especialidad del marketing que emplea el teléfono móvil como medio de alcance al usuario. El Marketing Móvil se materializa en acciones a través de MMS (Mensajes multimedia), SMS (Mensajes de texto) o correo electrónico.

El marketing móvil aporta beneficios que no ofrecen otros medios como un mayor alcance, una mayor personalización e interactividad de los mensajes, una segmentación de los targets mucho más efectiva y concreta. Además de la inmediatez del medio, el tiempo necesario para poner en marcha campañas a través del móvil es mínimo y el feedback inmediato, lo que permite llevar a cabo acciones de una forma mucho más rápida y adaptarlas a posibles cambios o imprevistos.

El m-marketing permite alcanzar numerosos objetivos comunicativos entre los que destacan el reconocimiento de marca, la adquisición de clientes, la promoción y venta de productos o servicios, la obtención de información, la fidelización y obtención de clientes. Además, permite amortiguar inversiones realizadas en otros medios mediante la reinversión de ingresos que aportan los mensajes Premium.

Las herramientas que emplea el marketing móvil son múltiples y aumentan continuamente. En **KITMAKER** somos especialistas en una amplia gama de ellas como la creación de campañas de SMS, soluciones web móvil, aplicaciones Java a medida y advergaming.

CAMPAÑAS SMS, DIRECTAMENTE AL TARGET

Son un conjunto de servicios que **KITMAKER** ha creado pensando en las necesidades de comunicación de las empresas actuales. El empleo de campañas **SMS** supone un gran avance en su comunicación, consiguiendo una potente herramienta comercial, actualizada al ritmo al que avanza la sociedad y dotada de una elevada flexibilidad.

El medio SMS se ofrece como un nuevo soporte para la realización de todo tipo de campañas de comunicación. Una comunicación efectiva y retroactiva en la que podemos llegar a saber mucho más de nuestros clientes y consumidores.

En **KITMAKER** ofrecemos varias formas de conectar con el público objetivo a través de SMS:

SMS PUSH: La marca lanza su comunicación a sus públicos de interés. Envío de SMS o MMS con contenido informativo o promocional a una base de datos creada previo consentimiento del cliente. Esto permite analizar sus gustos y preferencias con el objetivo de personalizar y adaptar una herramienta básica para demostrar respeto por la privacidad y el interés del cliente.

SMS PULL: El usuario es quien inicia la comunicación. Integración del canal móvil en campañas de otros medios de comunicación, pidiendo al usuario que envíe un SMS a un número corto para participar en una promoción, ofrecer una opinión, votar, etc.

WAP PUSH: SMS que incluye un enlace a un sitio de Internet móvil. Este sistema permite la descarga de contenidos a partir de un enlace a una

dirección wap, de modo que el usuario sólo paga el coste mínimo de la conexión y la transferencia (en función de los kbytes descargados), siempre y cuando no se requieran SMS PREMIUM para enviar el *wap push*.

Este tipo de servicio permite llevar a cabo sorteos, concursos, ofrecer descarga de contenido promocional o la creación de campañas de fidelización, entre otros.

WEB MÓVIL, INTERNET EN LA PALMA DE LA MANO

Un 60 % de los usuarios que visitan portales wap realizan múltiples compras a través de los sistemas wap Premium, la forma de pago más cómoda y segura. Por ello, en **KITMAKER** proponemos a las empresas la creación de portales wap a medida. En este servicio, los usuarios pueden lograr un portal web personalizado con sólo tres pasos: darle un nombre, personalizarlo y promocionarlo en Internet móvil.

El servicio de WEB MÓVIL abarca múltiples opciones, desde la utilización de nuestros portales de marca blanca hasta la creación de un portal a medida. Este formato busca la fidelización de los usuarios ofreciendo diferentes tipos de contenidos que serán ofertados gratuitamente o mediante previo pago. Nuestros clientes pueden promocionar sus propios contenidos u otros que nosotros mismos les ofrecemos.

APLICACIONES JAVA A MEDIDA, INNOVAMOS

Creamos aplicaciones Java a medida para cubrir las necesidades comunicativas de aquellas empresas que requieren soluciones concretas específicas. Y si no se ha hecho nunca... nos lo inventamos.

Se trata de aplicaciones que los usuarios pueden descargar a través de internet, SMS, vía wap o que pueden ser distribuidas por Bluetooth. En este servicio ofrecemos productos como programación de eventos, catálogos de empresa, directorio de establecimientos o agendas culturales, por ejemplo.

El desarrollo de estas soluciones a medida, se completa a través de un proceso complejo en el que entran en juego

1. Creación de un guión detallado del desarrollo de la aplicación.
2. Creación de un guión gráfico con la descripción de todos los elementos necesarios.
3. Desarrollo de la aplicación por parte de nuestro equipo de programadores.
4. Proceso de testing de la versión ALPHA.
5. Aprobación de la versión.
6. Porting a las principales marcas y modelos (más de 400).
7. Traducción a los idiomas predefinidos.
8. Distribución.

Este tipo de aplicaciones pueden ofrecer infinidad de beneficios para la comunicación empresarial, entre ellos, la oportunidad de ofrecer información útil y detallada para el usuario de forma no intrusiva, la asociación de la marca a la innovación y las nuevas tecnologías y la creación de una imagen positiva de la marca en la mente del usuario.

Además, estas acciones pueden llegar a ser una herramienta muy efectiva para la captación y fidelización de clientes.

ADVERGAMING, COMUNICAR JUGANDO

En 2006 nació nuestro servicio de **ADVERGAMING**, para responder a una necesidad en comunicación y publicidad: los medios tradicionales pierden efectividad y la tendencia es mantener un diálogo directo con el consumidor.

Un juego publicitario es una herramienta comunicativa no intrusiva cuyo fin es promocionar un producto, organización o idea. Son videojuegos interactivos que permiten un mayor tiempo de contacto entre el usuario y la marca publicitada. Su objetivo es crear una experiencia positiva que el usuario asocia directamente con la marca.

En **KITMAKER** adaptamos y personalizamos nuestros juegos y aplicaciones según los objetivos de la campaña de comunicación, con la intención de crear una experiencia positiva en el público objetivo. Las posibilidades que presta nuestro servicio de advergaming son amplias: desde la personalización de un juego existente en catálogo hasta la creación de un juego a medida, tanto para móvil como para web.

Así, en **KITMAKER** ofrecemos dos modalidades de advergaming, según el medio de distribución de estos juegos publicitarios:

Mobile Advergaming son juegos publicitarios interactivos para móvil desarrollados en tecnología Java. El usuario puede acceder a ellos descargándolos a su terminal a través de internet móvil.

Online Advergaming son juegos publicitarios interactivos para PC desarrollados en Flash. El jugador puede acceder a ellos a través de internet descargándolos a su ordenador, o jugando desde un site habilitado para ello.

El advergaming permite llegar al público objetivo a través de una experiencia positiva, contribuyendo al refuerzo de la imagen de marca e incrementando su notoriedad. Además, este tipo de acciones resulta verdaderamente interesante dada su bajo coste si se tiene en cuenta su alto nivel de recuerdo.

Cada una de nuestras creaciones puede ser personalizada en diferentes niveles según las necesidades del anunciante. Desde los escenarios del juego hasta los personajes o los objetos pueden respirar la esencia de la marca.

Nuestro equipo de músicos, programadores y creativos pueden crear desde cero aplicaciones y juegos (ya sean online o mobile) adaptados a las necesidades y exigencias del anunciante, o si el cliente lo prefiere, podemos adaptar alguno de los juegos de nuestro catálogo a la estética y filosofía de la marca.

PROFESIONALES DE LOS MOVILJUEGOS

Cada proyecto de **KITMAKER** tiene como característica principal la innovación. Nuestros productos se dirigen a un mercado real y con respuesta inmediata, por lo que no vendemos prototipos ni proyectos a largo plazo.

KITMAKER tiene una visión internacional, por lo que nuestros juegos y aplicaciones están concebidos para llegar a un público amplio, con las adaptaciones idiomáticas y estéticas necesarias para llegar a todos nuestros mercados potenciales. Nuestros productos pasan unos controles de calidad exhaustivos que responden a unos estándares, con el fin de que cada juego sea vendible en todos nuestros mercados potenciales.

Todos nuestros productos se caracterizan por su gran calidad e innovación. Contamos con un completo catálogo con los juegos para móvil más rompedores del mercado y que están triunfando en el panorama internacional.

Para más información sobre todos nuestros productos, consultar nuestro catálogo a través del siguiente link:

<http://www.kitmaker.com/presentations/>

NUESTROS ÉXITOS

El 2007 ha sido uno de los años más prósperos para la empresa desde su creación. Esto ha sido posible, entre otros, al intenso trabajo llevado a cabo por todo el equipo humano que conforma la gran familia de **KITMAKER**. Gracias a su esfuerzo, ha sido posible llegar a acuerdos con grandes firmas del panorama nacional e internacional, que han confiado en nosotros para llevar a cabo interesantes colaboraciones.

Enero: KITMAKER lanza al mercado la adaptación para móvil de Party&Co, el juego de mesa más exitoso de Diset



El 2007 empezó con el lanzamiento de **Party&Co**, un *brand game* que adapta al móvil el mayor éxito de Diset. Sus antecedentes de éxito lo configuran como el juego español más vendido en el mundo y el número uno en España, Holanda y Portugal.

Diset es la mejor juguetera española del momento. Desde 1993 hasta la actualidad Diset ha ido creando gama de uno de los juegos insignia de la compañía. Durante el ciclo de vida de Party&Co se han vendido más de 2,5 millones de unidades en 12 países. Sólo durante 2004 se vendieron más de 200.000 unidades de este juego que mezcla estrategia, conocimientos y habilidades.

Marzo: KITMAKER consigue la licencia de Memorias de Idhún, uno de los mayores éxitos de Ediciones SM

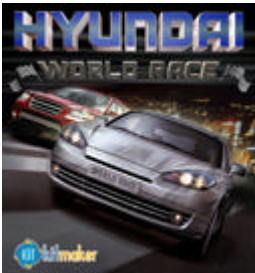


Otro de los logros conseguidos por **KITMAKER** en 2007 es el acuerdo firmado con EDICIONES SM para llevar a cabo una adaptación de la novela *Memorias de Idhún: la Resistencia*, uno de los éxitos más notables de la editorial. El libro ya ha vendido más de un millón de ejemplares y ha sido traducido a 13 idiomas. La adaptación consiste en la creación de un videojuego para móvil en el que el jugador se traslada al universo mágico creado

por la joven escritora Laura Gallego, en una fantástica aventura gráfica.

Ediciones SM pertenece al Grupo SM, líder en la industria de la literatura infantil y juvenil y publicaciones escolares, es un grupo editorial español independiente con fuerte presencia en Iberoamérica. En la actualidad, cuenta con más de 7.000 títulos en catálogo. Cuenta con una consolidada presencia en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, España, México, Puerto Rico y República Dominicana, y continúa en proceso de expansión.

Julio: HYUNDAI elige a KITMAKER para que desarrolle su moviljuego oficial



Dos de los máximos representantes de la multinacional coreana visitaron la sede de **KITMAKER** el pasado verano para encargarnos el desarrollo del juego para móvil oficial de Hyundai: **Hyundai World Race**, un juego de carreras en el que el jugador puede conducir los mejores modelos de la firma.

La actividad empresarial de Hyundai es amplia y se divide en diferentes áreas de negocio que abarcan el comercio internacional, la explotación de recursos energéticos, la construcción naval y la inversión extranjera. Hyundai es uno de los mayores fabricantes de automóviles del mundo por volumen de ventas. Actualmente, cuenta con 32 sucursales repartidas por países de los cinco continentes y está llevando a cabo la construcción de una nueva planta en Estados Unidos.

Noviembre: Nokia pone en 10.000 unidades un juego de KITMAKER



Uno de los mayores hitos alcanzados durante 2007 es el acuerdo al que se llegó con la multinacional Nokia, para llevar a cabo una promoción durante el lanzamiento de un nuevo modelo de móvil de la marca. La promoción consiste en la distribución de **Mobile Brain Trainer**, uno de los juegos de mayor éxito de **KITMAKER**, en 10.000 unidades del nuevo terminal de Nokia N-76 en toda España.

Nokia es considerado actualmente como el primer fabricante de móviles a nivel mundial. Según los datos de la compañía, el volumen de ventas de Nokia superó los 50.000 millones de euros en 2007. La multinacional finlandesa cuenta con una fuerte presencia en el sector de las telecomunicaciones y es una de las marcas más conocidas dentro y fuera de la Unión Europea.

En España, Nokia cuenta con una cuota de mercado del 45%, muy por encima de otros fabricantes (Motorola, 16,2%), según el último estudio llevado a cabo por la compañía Zed Digital sobre *Móviles y Publicidad* (2ª oleada, junio de 2007).



Contacto prensa:

Sara Serrano
+34 607 398 724
+34 964 52 33 31
sara@kitmaker.com

Más información en:

<http://www.kitmaker.com/prensa/>

Material disponible:

Material gráfico y demos

Visítanos en OME 2008
Stand nº 72