

Wa Project.

Catálogo de **soluções prontas e personalizadas** para agências de marketing e áreas internas que organizam eventos.

Software para stands



Gestão de eventos



O que seu evento precisa,  
nós oferecemos



## Introdução

Após alguns anos trabalhando em grandes eventos, conseguimos ampliar consideravelmente a nossa visão estratégica de mercado para potencializar as **ações de marketing** utilizando as tecnologias certas.

Hoje, conseguimos oferecer algo que os profissionais de marketing e eventos adoram: **agilidade, soluções prontas** que possam ser **personalizadas** de acordo com as necessidades dos seus clientes e o uso de **inteligência artificial**.

É por isso que temos diversas opções **White Label** altamente customizáveis disponíveis neste catálogo, tanto para stand quanto para gestão de eventos. O grande diferencial é que elas podem se conectar, construindo uma experiência mais completa e imersiva.

# Sumário

**02** Introdução

**03** Sumário

**04** Ecossistema

**06** Formulário Inteligente

**08** Gestão de Brindes

**10** Jogo da Memória

**12** Quiz

**14** Quebra-cabeça

**16** Pac-Man

**18** Match Game

**20** Roleta Digital

**22** Mural de Fotos

**24** Caça-Objetos

**26** Dedo ao Alvo

**28** Repetir Sequência

**30** Sorteio

**32** Tela interativa

**34** Gestão de Filas

**36** Combos e Construção de Jornada

**37** Personalizamos sua ideia

**39** Gestão de Convites

**40** Aplicativo para Eventos

**41** Eventos Digitais

**46** Contato

# Conheça nosso escosistema de soluções



Wa

CATEGORIA

---

# Software para stands

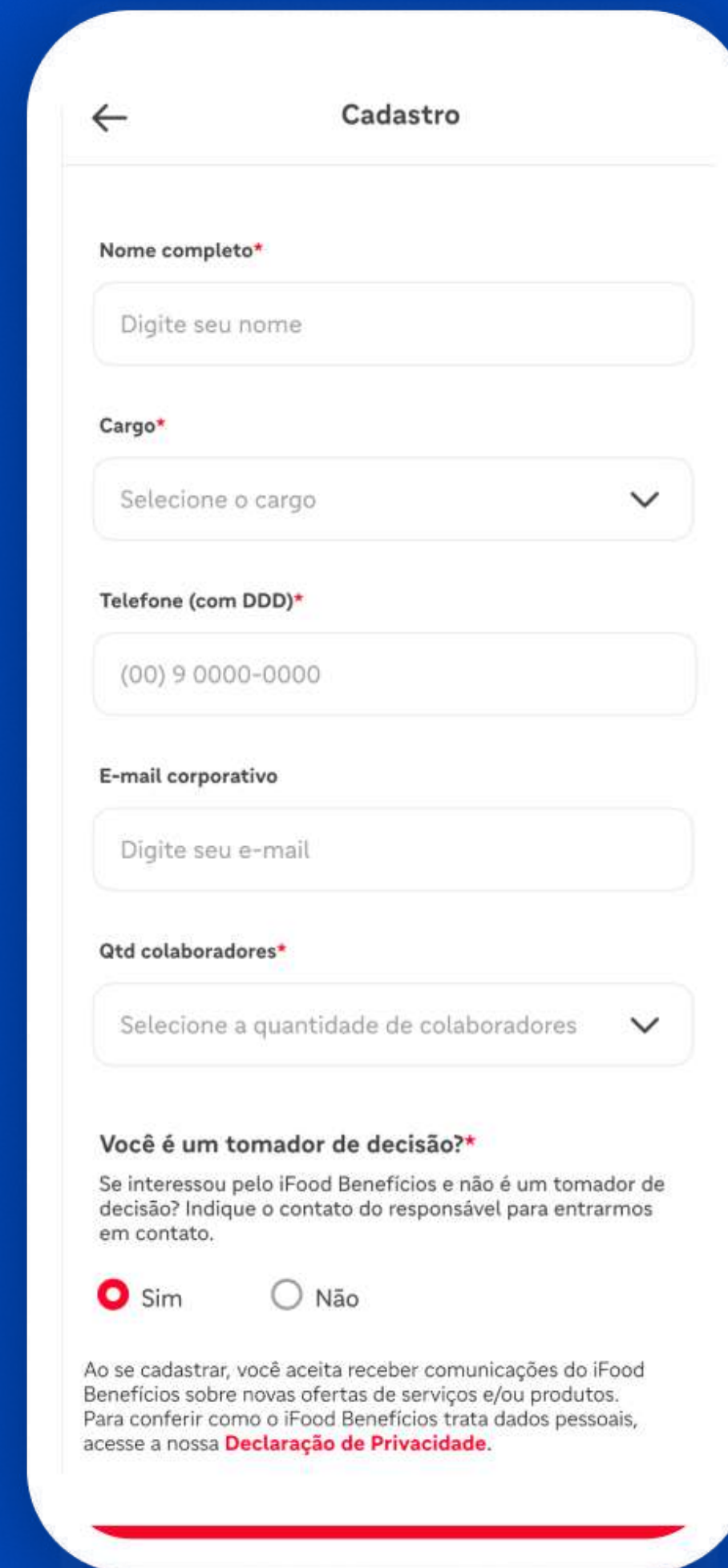


## Formulário Inteligente

Recomendamos

para o seu evento

# Formulário Inteligente



The image shows a mobile application interface for a registration form titled "Cadastro". The form includes several input fields and a radio button selection:

- Nome completo\***: A text input field with the placeholder "Digite seu nome".
- Cargo\***: A dropdown menu with the placeholder "Selecione o cargo".
- Telefone (com DDD)\***: A text input field with the placeholder "(00) 9 0000-0000".
- E-mail corporativo**: A text input field with the placeholder "Digite seu e-mail".
- Qtd colaboradores\***: A dropdown menu with the placeholder "Selecione a quantidade de colaboradores".
- Você é um tomador de decisão?\***: A question with two radio button options: "Sim" (selected) and "Não".

Below the radio buttons, there is a small text block: "Se interessou pelo iFood Benefícios e não é um tomador de decisão? Indique o contato do responsável para entrarmos em contato." At the bottom, there is a disclaimer: "Ao se cadastrar, você aceita receber comunicações do iFood Benefícios sobre novas ofertas de serviços e/ou produtos. Para conferir como o iFood Benefícios trata dados pessoais, acesse a nossa [Declaração de Privacidade](#)."

Trata-se de formulário customizável com os campos que fazem sentido para a empresa coletar, fornecendo relatório em tempo real de quem passa pelo stand. Quando os dados solicitados são coletados, conseguimos **aplicar a IA** para qualificar o público com base no perfil de cliente que a empresa considera ideal.

\*Plataforma feita para iFood Benefícios

### Essa solução pode ser aplicada de diferentes formas:

- Através de um QR Code que será lido pelo usuário com seu próprio celular, abrindo o formulário para que ele faça o preenchimento;
- Um tablet na mão da promotora, que irá coletar os dados e fazer o preenchimento;
- No início de uma ativação em um Totem ou TV Touch.

### Insights de uso:

- Somente coletar mais informações de quem passa pelo stand;
- Criar uma listagem em tempo real das pessoas que estão no stand, ordenando pela qualificação;
- Alterar a dificuldade de um game para entregar brindes diferentes de acordo com o nível de qualificação do lead. Se for mais qualificado, leva prêmios melhores.

*\* Esse formulário pode ser integrado com todas as soluções de ativação que oferecemos.*

Recomendamos  
para o seu evento

# Gestão de Brindes

## Gestão de Brindes

⚠️ Atenção, o brinde "Porto Saúde" está prestes a acabar. Apenas 03 unidades disponíveis. ✕

Prêmio conquistado  
Maria Oliveira ✕

 Power bank (8)	 Porto Saúde (3)	 Porto Bank (150)	 Copo (123)
---	--	---	---

Desistiu   Confirmar resultado

\*Plataforma feita para Porto Seguro

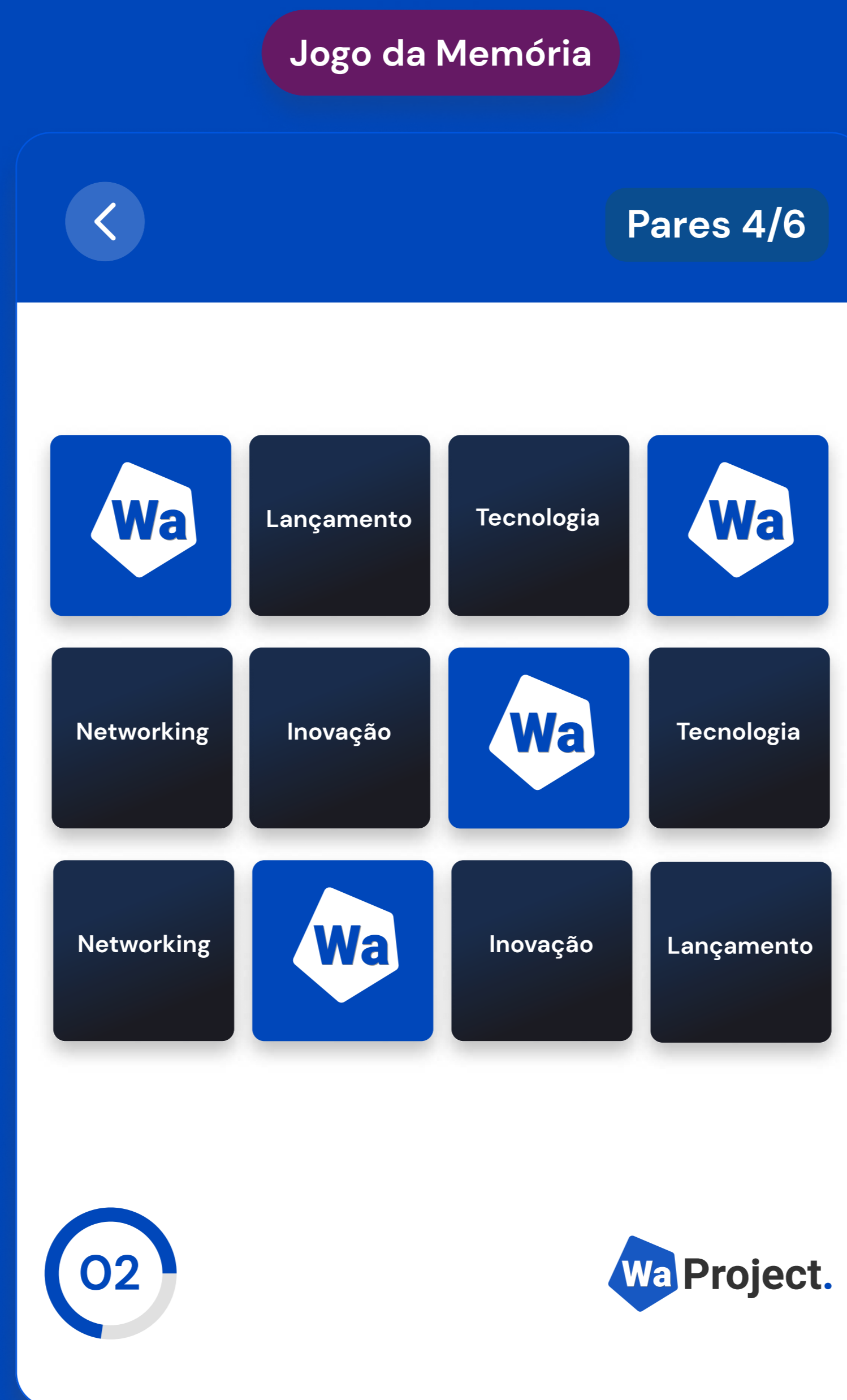
Possuímos um sistema para controlar a entrega de brindes que funciona atrelado ao cadastro das pessoas que visitam o stand. Dessa forma, conseguimos evitar entrega duplicada, fazer o controle de estoque em tempo real e configurar alertas de estoque baixo. Ela pode ser feita utilizando um **notebook, tablet ou celular**.



## Insights de uso:

- Somente sinalizar qual brinde está sendo entregue;
- Cadastrar a pessoa e sinalizar qual brinde está sendo entregue;
- Usuário preencher o formulário inteligente, exibir um QR Code que será lido para vincular o cadastro ao brinde entregue;

# Jogo da Memória



Ao utilizar cartas ou imagens relacionadas à marca ou aos produtos, é possível reforçar a associação mental do público em relação a esses elementos, contribuindo para a memorização e o reconhecimento. Pode ser aplicado em uma TV Touch ou em um Totem Interativo.

\*Imagem ilustrativa

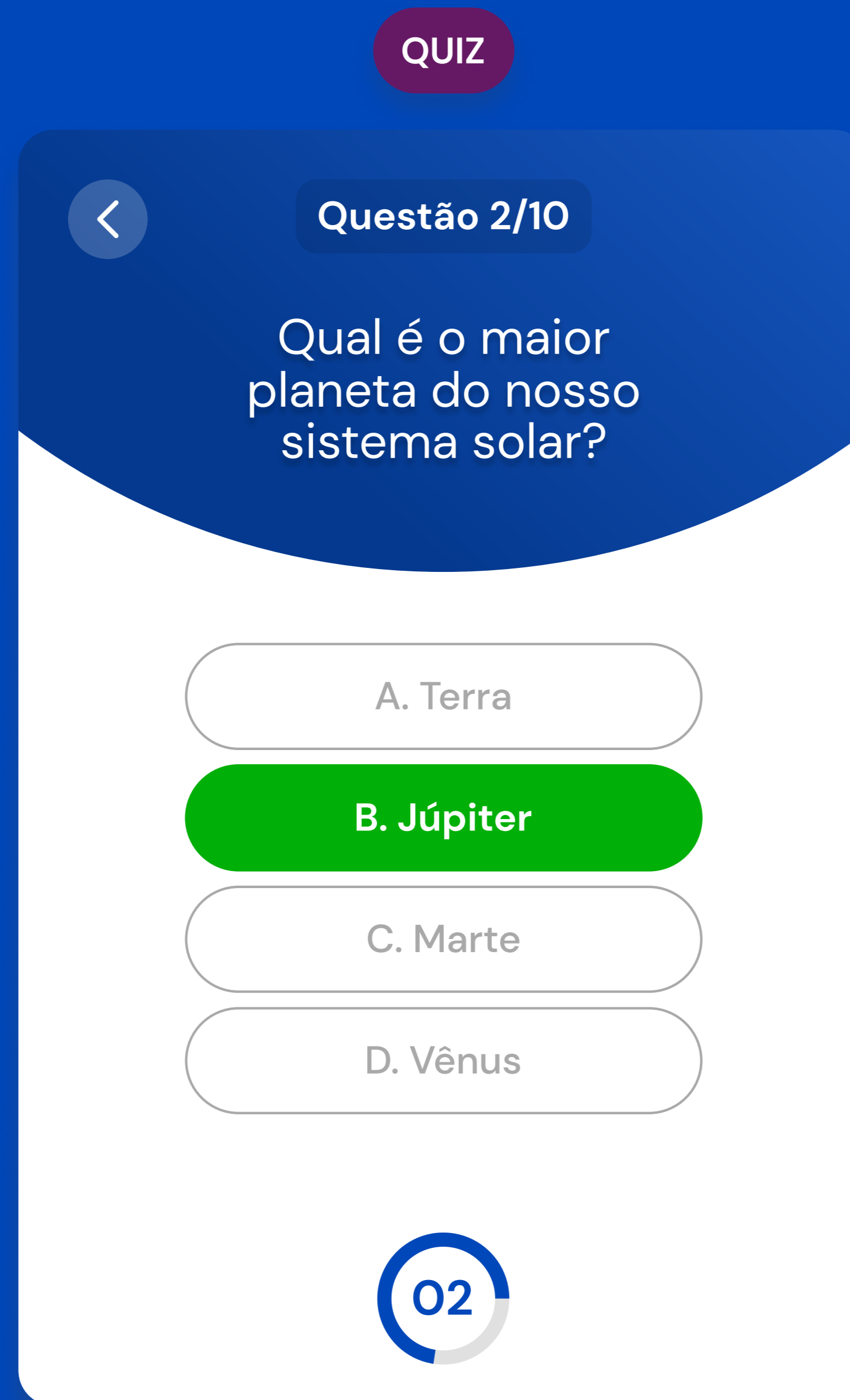
### Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão “começar”;
- As cartas são exibidas por 3 segundos para que ele encontre e memorize os pares;
- As cartas viram e o jogador começa a busca para encontrar os pares;
- Jogador tem no máximo 1 minuto para encontrar todos os pares;
- Ao encontrar todos os pares ou estourar o tempo, é exibida uma tela final com o resultado e um botão para retornar a tela de início.
- A cada rodada as cartas são embaralhadas e exibidas em locais diferentes

### Insights de uso

- As cartas podem ser personalizadas com imagens e frases relacionadas ao produto ou marca;
- A ativação permite premiar por:
- **Performance:** O brinde será entregue baseado no tempo de conclusão. Ex: quem completar entre 20 e 30s, ganha uma mochila. Entre 30 e 40s, ganha uma caneca, e acima de 40 segundos ganha um chaveiro;
- **Participação:** Todos que participarem, independente da quantidade de acertos, vão ganhar um brinde;
- **Sorteio:** Todos que participarem entram em uma base para concorrer a um prêmio, podendo aumentar as chances de quem completar em menos tempo.
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.
- Permite competição entre jogadores.

# Quiz



Essa ativação é recomendada para ações que tenham o objetivo de ensinar o jogador sobre uma determinada marca ou produto, com possibilidade de entregar um conteúdo mais didático e informativo. Pode ser aplicada em uma TV Touch ou em um Totem Interativo.

\*Imagem ilustrativa

## Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão começar;
- Um conteúdo em vídeo ou imagens é exibido para o jogador se orientar;
- Depois, um quiz é exibido com perguntas e alternativas de resposta;
- Jogador seleciona a resposta que acredita ser correta, confirma e o sistema sinaliza se acertou ou não;
- Caso a resposta esteja errada, o sistema sinaliza qual a resposta certa;
- Ao final, aparece uma tela de agradecimento e a nota do jogador;

## Insights de uso

- O conteúdo e as perguntas são personalizados, e as alternativas podem ser em texto ou imagem;
- Toda pergunta ter um tempo limite de resposta para evitar filas;
- Recomendamos o uso de até 3 perguntas para consolidar o conteúdo
- A ativação permite premiar por:
  - **Performance:** O brinde será entregue baseado na quantidade de acertos. Ex: quem acertar 3 perguntas ganha uma mochila, 2 perguntas ganha uma caneca, 1 ou nenhuma ganha um chaveiro.
  - **Participação:** Todos que participarem, independentemente da quantidade de acertos, ganharão brinde;
  - **Sorteio:** Todos que participarem entram em uma base para concorrer a um prêmio, podendo aumentar as chances de quem acertar mais perguntas
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Quebra-Cabeça



Ao utilizar imagens, logotipos ou elementos visuais relacionados à marca nos quebra-cabeças, é possível reforçar a associação entre eles e a experiência do evento, ajudando na memorização e reconhecimento. Para resumir, essa ativação é recomendada para expor produtos nos quais o impacto visual é relevante.

\*Imagem ilustrativa

### Dinâmica e regras do jogo

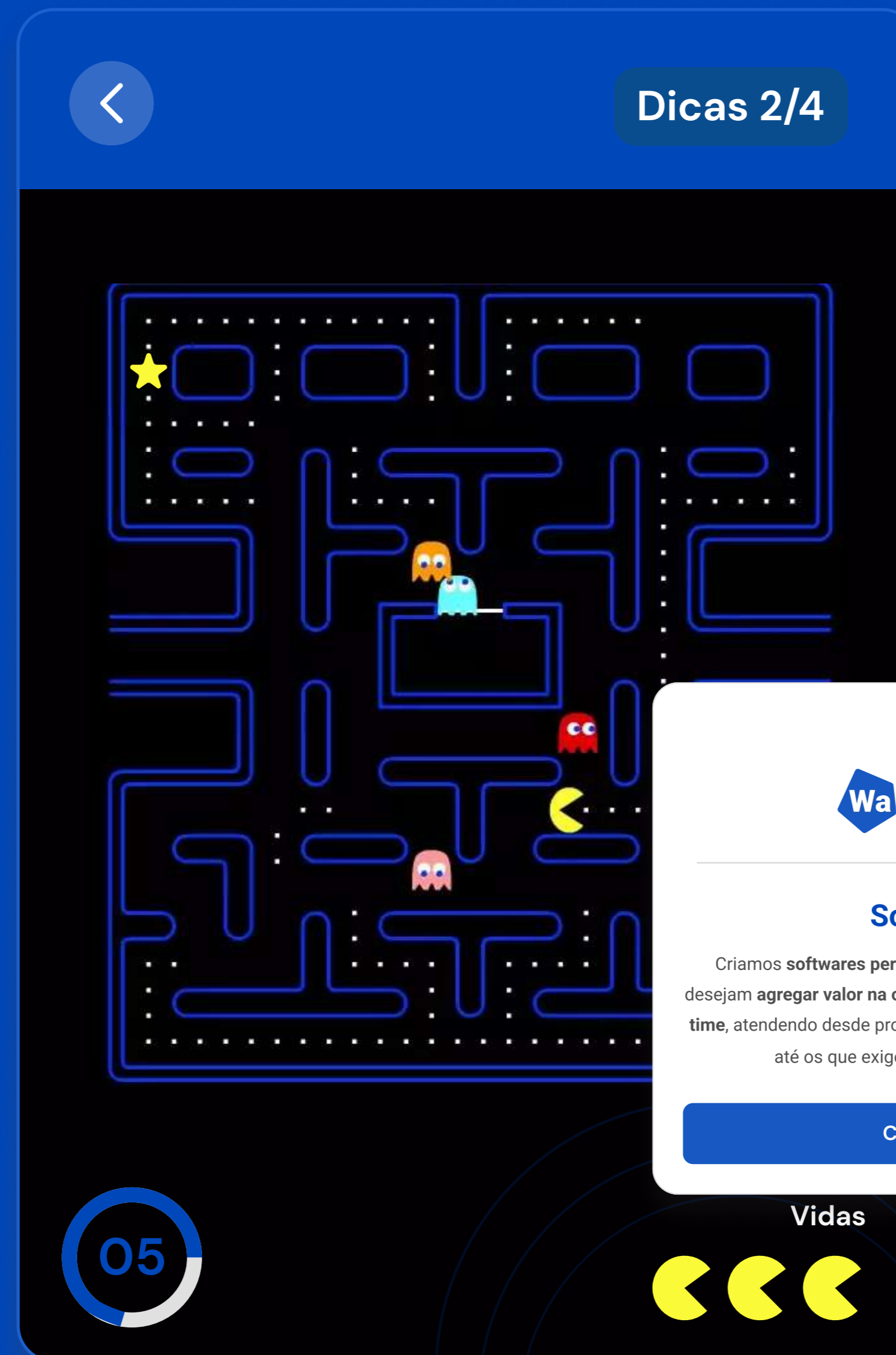
- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão “começar”;
- Em um lado da tela aparecem as peças, e no outro o espaço para o usuário montar o Quebra-Cabeça;
- Ao final, aparece uma tela de agradecimento e a imagem do Quebra-Cabeça montado.

### Insights de uso

- A imagem pode ser personalizada;
- Recomendamos tempo limite de montagem para evitar filas;
- A ativação permite premiar por:
- **Participação:** Todos que participarem, independentemente de completarem ou não, ganharão um brinde;
- **Sorteio:** Os participantes entram em uma lista para concorrer a um prêmio, e quem completar o jogo pode ter maiores chances de ganhar.
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Pac-Man

Pac-Man



Por ser um clássico dos games, essa ativação é recomendada como uma alternativa de grande potencial para atrair a atenção e o interesse do público com mais facilidade, gerando engajamento especialmente entre os mais nostálgicos e os mais jovens, que apreciam jogos retro.

**Wa Project.**

---

**Software**

Criamos **softwares personalizados** para empresas que desejam **agregar valor na operação e elevar a performance do time**, atendendo desde projetos com menor volume de dados até os que exigem grandes integrações.

[Continuar](#)

\*Imagem ilustrativa



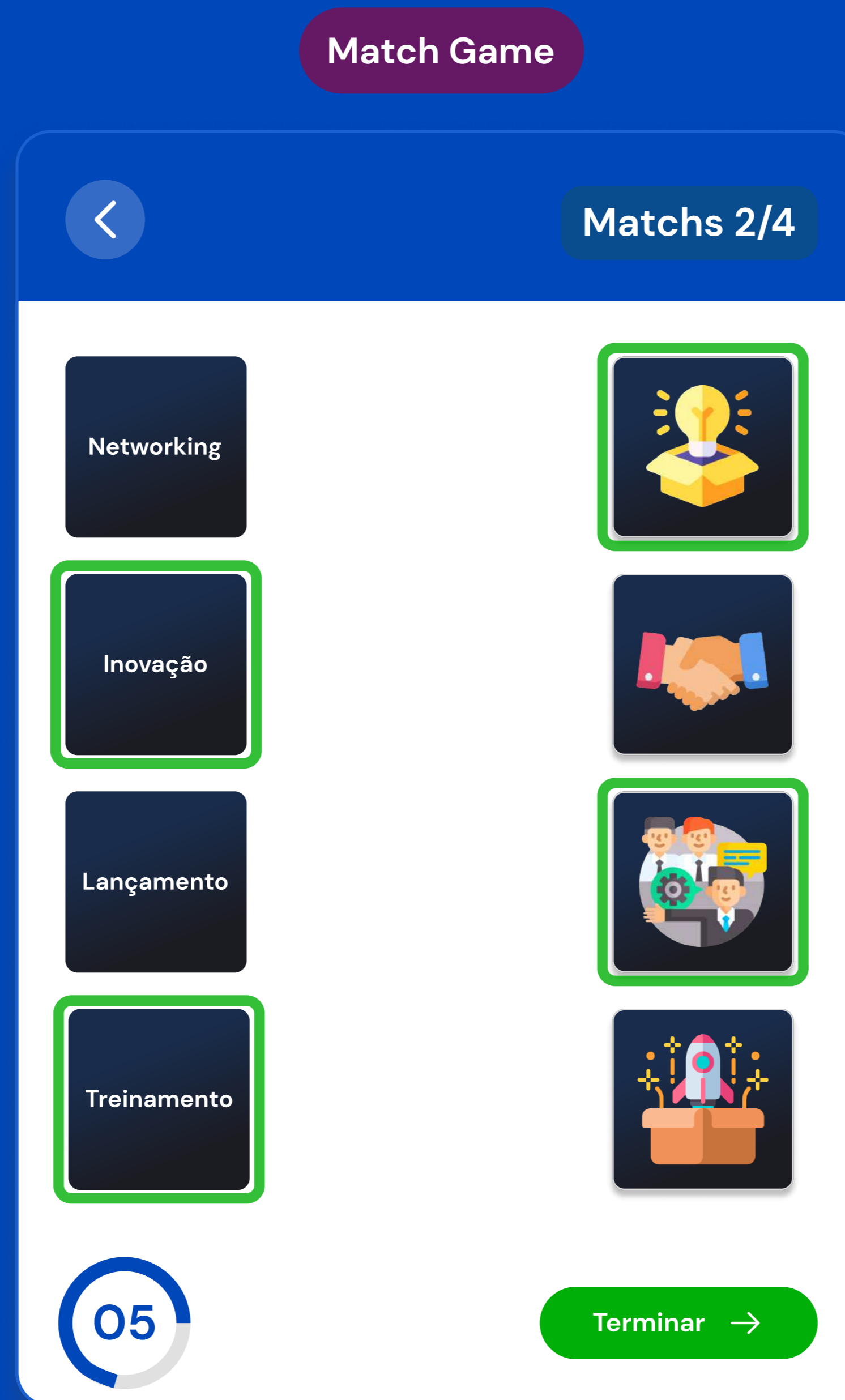
## Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão começar;
- O jogo começa com o usuário controlando o Pac-Man, e toda vez que ele comer uma dica, abre um modal explicando algo sobre um produto ou serviço da empresa;
- Ao finalizar, abre uma tela com a mensagem de obrigado, pontuação e todas as dicas consolidadas;

## Insights de uso

- O design do jogo pode ser personalizado com a identidade visual e logo da empresa;
- As dicas podem ser personalizadas com imagem e texto;
- Recomendamos tempo limite para conclusão do jogo com o intuito de evitar filas;
- A ativação permite premiar por:
- **Participação:** Todos que participarem, independentemente de completarem ou não, ganharão um brinde;
- **Sorteio:** Os participantes entram em uma lista para concorrer a um prêmio, e quem comeu mais dicas pode ter maiores chances de ganhar.
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Match Game



Essa é uma ótima opção para integrar elementos visuais ou mensagens sobre a marca, além da possibilidade de educar o público sobre funcionalidades e benefícios dos produtos/serviços durante o jogo. Para acertar, o/a participante precisa ler e visualizar as imagens com atenção, isso ajuda a fixar a marca ou produto na cabeça.

\*Imagem ilustrativa

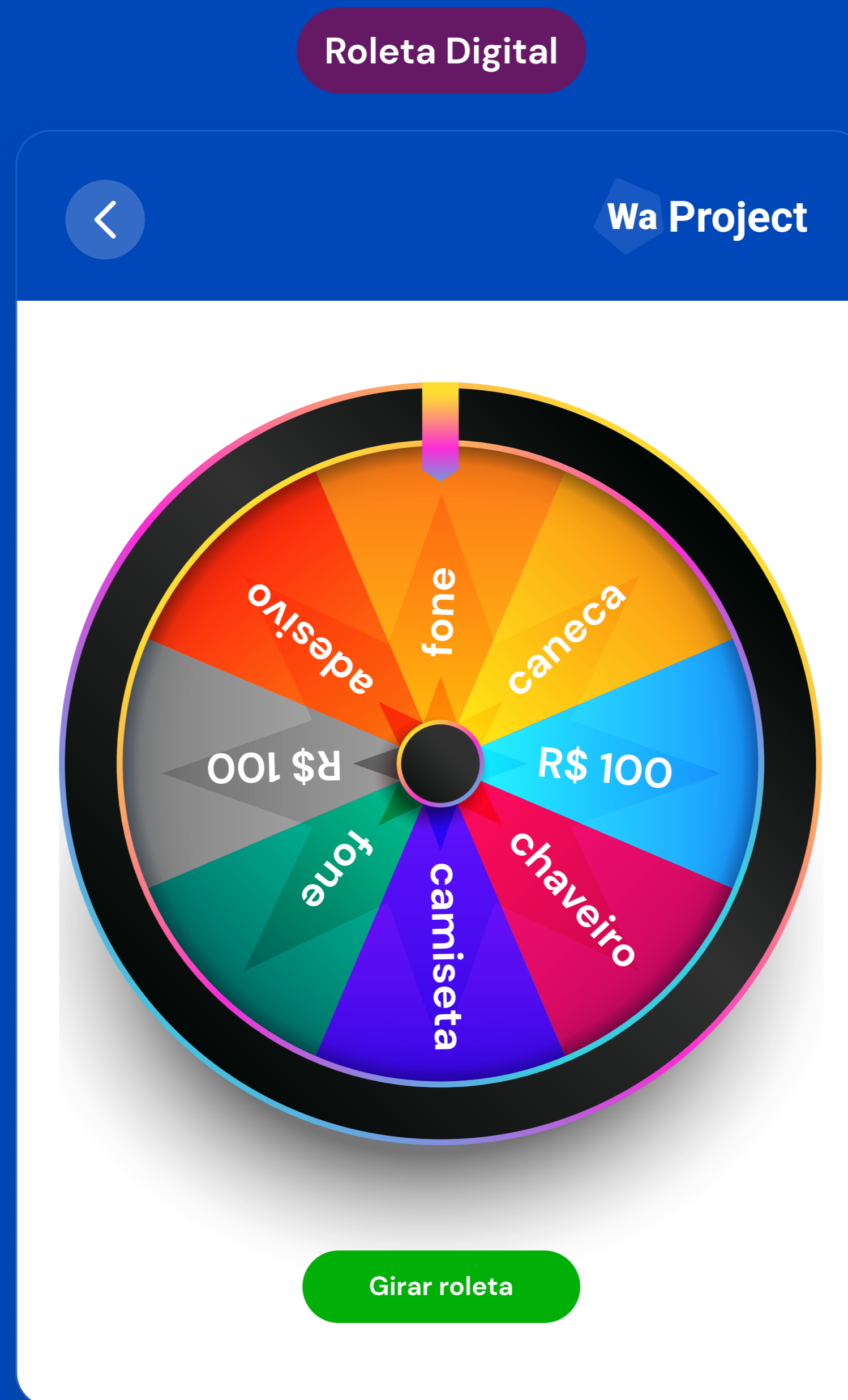
### Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão começar;
- De um lado da tela, o conteúdo do jogo é exibido em texto (ou imagem) e o usuário precisa ligar os recursos que fazem sentido. Por exemplo: tem vaca, rato e cachorro, e do outro lado tem o queijo, a ração e o pasto. Basta fazer as conexões certas;
- O jogo precisa ser completado em 1 minuto. Ao finalizar, abre uma tela de obrigado com a pontuação.
- Caso não complete, a tela de obrigado vem juntamente ao consolidado de respostas;

### Insights de uso

- O design do jogo pode ser personalizado com a identidade visual e logo da empresa;
- Permite customizar todos os pontos a serem ligados;
- Recomendamos o uso de até 8 pares.
- A ativação permite premiar por:
- **Participação:** Todos que participarem, independentemente de completarem ou não, ganharão um brinde;
- **Sorteio:** Os participantes entram em uma lista para concorrer a um prêmio, e quem acertar mais conexões pode ter maiores chances de ganhar.
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Roleta Digital



Esse jogo é uma espécie de “queridinho” do público por lidar com o fator sorte, que gera aquela adrenalina positiva já que trata-se apenas de uma ação de marketing sem custo para os participantes.

Além de aumentar o engajamento do público e gerar entusiasmo em relação à marca ou ao evento, é possível alinhar a estratégia com os valores e a identidade da marca para maximizar o impacto positivo da ativação.

\*Imagem ilustrativa

### Dinâmica e regras

- Basicamente, a roleta aparece na tela e basta apertar um botão para fazer ela girar;
- Quando a roleta para, acontece um efeito e o/a participante ganha o brinde.

### Insights de uso

- As partes da roleta podem ser personalizadas com os brindes que serão dados;
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Mural de Fotos

Mural de fotos



Escolha uma moldura  
para sua selfie

—  
Passe para o lado



Salvar no mural

Opção ideal para estimular o engajamento. Além de montar o mural para enviarmos por e-mail aos participantes, existe a possibilidade das pessoas compartilharem nas redes sociais por vontade própria quando receberem.

Nesse caso, é possível até que elas utilizem uma hashtag específica ou marquem o perfil da empresa, e isso ajuda de forma expressiva a ampliar a visibilidade online e fortalecer a comunidade em torno dela. Inclusive, isso pode ser um pedido informal incentivado pelos próprios promotores do stand.

\*Imagem ilustrativa

### Dinâmica e regras

- Na tela inicial é exibida uma explicação juntamente ao mural que está sendo montado;
- A pessoa digita seu e-mail em um campo disponível na tela para receber a foto. Depois, ela aperta um botão para ter acesso à câmera;
- Após tirar a foto, ele seleciona um filtro/moldura e salva a foto no mural.

### Insights de uso

- A empresa escolhe os filtros personalizados que gostaria de usar e tira a foto para ser recebida no e-mail posteriormente;
- Ao final do evento, o mural será exibido com todas as pessoas que passaram pelo stand;
- O envio da foto por e-mail pode estar atrelado a condição de seguir a empresa nas redes sociais com a validação do/a promotor/a que estiver no stand.

# Caça objetos

## Caça-Objetos

< Wa Project



05

- tesoura
- marca texto
- tampa roxa
- caneta azul
- grampeador
- óculos

Nessa opção, a empresa tem a oportunidade de mostrar as melhores características de seus produtos e principais conceitos de marca. O jogador foca em memorizar as imagens e isso ajuda a fixar em sua cabeça todo o conteúdo estrategicamente desenvolvido.

\*Imagem ilustrativa



### Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão “começar”;
- O sistema na tela exibe os produtos que precisam ser encontrados e os benefícios de cada um deles.
- A pessoa aperta o botão de “ok” e começa o jogo.
- Uma imagem surge na tela com vários objetos escondidos e uma lista de objetos que precisam ser encontrados em um tempo pré-estabelecido.
- Após encontrar todos os objetos - ou acabar o tempo - aparece a tela final com a mensagem de obrigado, mostrando os benefícios dos produtos que encontrou.

### Insights de uso

- O layout do jogo pode ser feito com base na identidade visual da empresa;
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.
- Personalize os objetos a serem encontrados para que estejam relacionados aos produtos e à marca;
  - **Ex:** se o cliente for uma empresa fabricante de aparelhos de tecnologia, os participantes podem procurar por itens como fones de ouvido, smartphones, teclados, TVs, entre outros.
- A ativação permite premiar por:
- **Participação:** Todos que participarem, independentemente de completarem ou não, ganharão um brinde;
- **Sorteio:** Os participantes entram em uma lista para concorrer a um prêmio, e quem encontrar mais objetos pode ter maiores chances de ganhar.

# Dedo ao Alvo

Dedo ao Alvo



Assim como em diversas opções de jogos vistos antes por aqui, esse jogo pode ser adaptado para incluir elementos relacionados à marca ou produtos específicos.

\*Imagem ilustrativa

### Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão “começar”;
- Depois, algumas imagens institucionais ou produtos da empresa aparecem juntamente ao botão para concordar e iniciar o jogo.
- Ao visualizar um objeto na tela, a pessoa precisa clicar.
- Se deixar de clicar em 3 objetos ou esgotar o tempo, o jogo é finalizado e a tela de obrigado aparece.
- Na tela seguinte, aparece a quantidade de itens que a pessoa encontrou e os benefícios de cada um deles.

### Insights de uso

- A ativação permite premiar por:
- **Participação:** Todos que participarem, independentemente de completarem ou não, ganharão um brinde;
- **Sorteio:** Os participantes entram em uma lista para concorrer a um prêmio, e quem acertar mais conexões pode ter maiores chances de ganhar.
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Repetir Sequência



A empresa pode destacar as principais características de sua marca, produtos ou serviços como elementos presentes no jogo, já que o/a participante precisa focar em memorizar as imagens. Isso ajuda a fixar o produto em sua cabeça.

\*Imagem ilustrativa

### Dinâmica e regras do jogo

- Jogador visualiza uma tela com as regras do jogo e o botão “começar”;
- Diversas imagens aparecem na tela e uma sequência é exibida para que o/a participante possa ir clicando.
- Ao final, a tela de obrigado é exibida juntamente com a pontuação conquistada.

### Insights de uso

- A ativação permite premiar por:
- **Participação:** Todos que participarem, independentemente de completarem ou não, ganharão um brinde;
- **Sorteio:** Os participantes entram em uma lista para concorrer a um prêmio, e quem acertar mais itens da sequência pode ter maiores chances de ganhar.
- Essa solução pode ser integrada ao **Formulário Inteligente** para alterar a dificuldade com base na qualificação do lead;
- Também pode ser integrada a **Gestão de Brindes** para alterar a dificuldade com base no estoque de brindes.

# Sorteio

Sorteio



Prêmio: Óculos de sol

E o vencedor foi

**Ana Silva**

**(11) \* \*\*\*\*-0587**

Sortear novamente

Concluir sorteio

Essa é uma das opções que mais traz retorno, pois os participantes precisam fornecer informações básicas, como nome, e-mail ou número de telefone. Isso permite à empresa coletar dados de contato para futuras estratégias de marketing ou para construir sua base de leads - algo que já é muito valioso

Além disso, os sorteios geram um senso de expectativa, especialmente se os prêmios forem atraentes. Isso pode manter as pessoas interessadas na marca mesmo após o evento acabar.

\*Imagem ilustrativa

### Dinâmica e regras

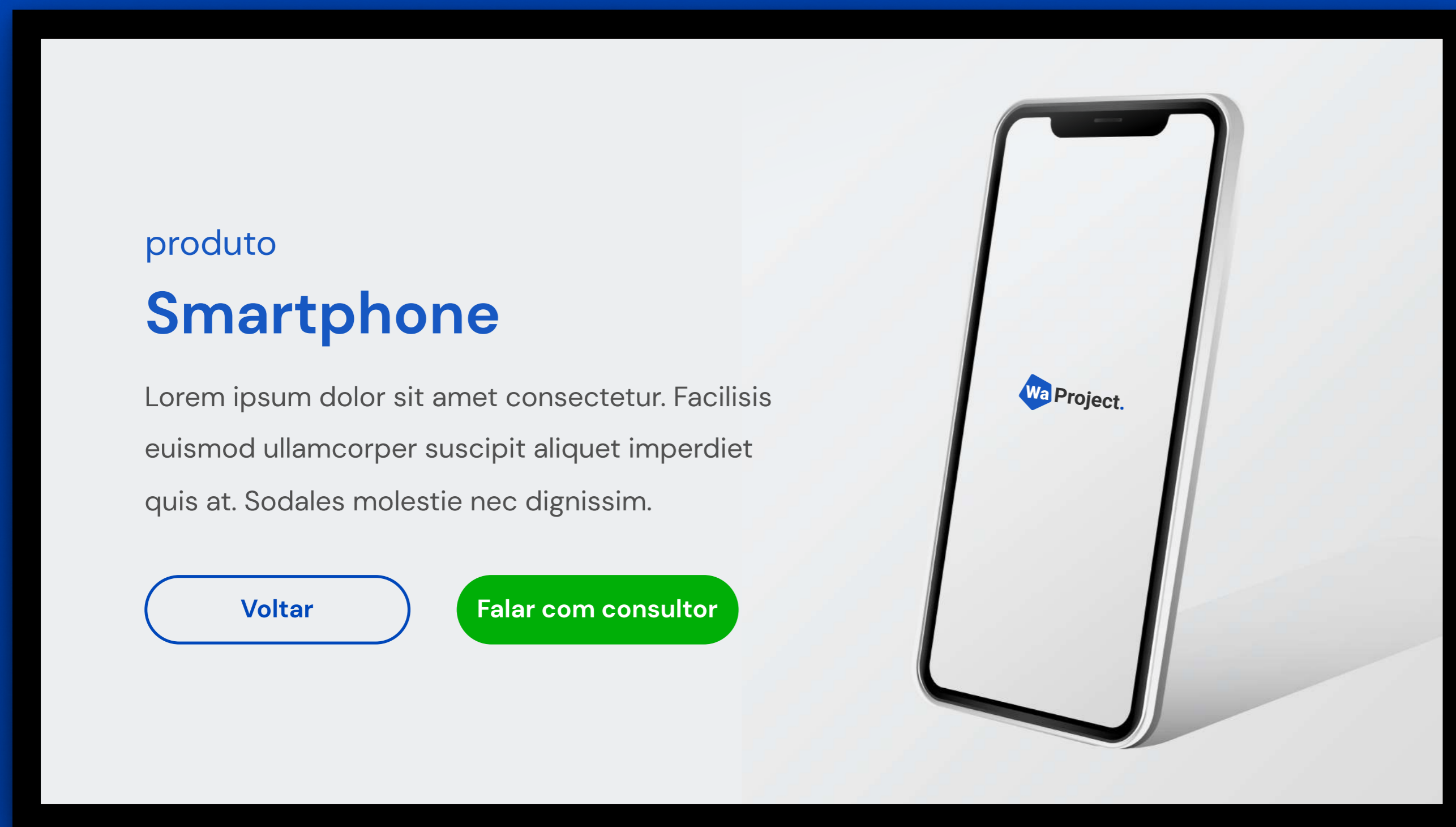
- As instruções aparecem na tela inicial e o usuário preenche um formulário, entrando assim na base de dados para participar do sorteio;
- Surge a tela de agradecimento pela participação;
- Em determinado momento do evento, acontece um disparo de SMS avisando sobre o horário que o sorteio irá acontecer no stand.
- A roleta animada simula diversos nomes rodando em uma tela estrategicamente posicionada;
- Aos poucos ela vai parando, até chegar ao nome de quem foi sorteado.

### Insights de uso

- É possível exigir que os participantes compartilhem a promoção em suas redes sociais para participar, o que pode aumentar o alcance da campanha no próprio evento
- Opção para empresas que pretendem investir em um brinde melhor e querem construir uma base de leads potenciais;
- Podem ser feitos um ou mais sorteios dentro do mesmo evento.

**Insight extra:** sorteios podem ser usados para incentivar certas ações, como preencher pesquisas, assistir a palestras ou interagir com a marca de outras maneiras. Isso direciona o comportamento do público para os objetivos desejados.

# Tela Interativa



## Tela Interativa

\*Imagem ilustrativa

Ideal para empresas que querem educar as pessoas, passando informações de uma forma mais didática e que facilite a compreensão através do design e efeitos visuais bem elaborados.

Nesse caso, as telas interativas são projetadas para proporcionar uma experiência muito mais atrativa relacionada a interação com a marca, produtos e serviços, principalmente se for criado uma ambientação imersiva no stand.



### Dinâmica e regras do jogo

- Disponibilizamos uma tela para apresentar produtos, serviços e marca de forma destacada;
- Usuário tem diversos pontos de toque que exibem novas telas com informações relevantes sobre produtos, serviços e a marca.

### Insights de uso

- O layout da tela e o ambiente em seu entorno podem ser personalizados com as principais características visuais da marca, fazendo com que o público fique com aquelas imagens fixadas no subconsciente e leve isso para além do evento.

# Gestão de Filas

Gestão de Filas

Wa Project

Fique de olho na sua posição da fila

10

pessoas  
na fila

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur.  
Facilisis euismod ullamcorper suscipit aliquet  
imperdiet quis at..

Uma boa gestão de filas pode ser vista como um reflexo da eficiência e cuidado da marca em relação ao seu público. Isso contribui muito para uma percepção positiva relacionada à empresa, gerando confiança e fidelidade.

Essa é uma ótima opção para stands que possuem ativações ou espaços de negócio que necessitam de um sistema de reserva de horário ou senhas para que aguardem um chamado.

\*Imagem ilustrativa

## Gestão de Filas

### Dinâmica e regras

- O/a participante fornece seus dados cadastrais e recebe um link para acompanhar a posição na fila. Quando chegar sua vez, recebe um SMS de notificação;
- É possível controlar o fluxo de pessoas e evitar congestionamentos para manter a organização, garantindo que todos tenham a oportunidade de participar das atividades e interações planejadas.



# Combos e Construção de Jornada

Também é possível unir soluções personalizadas para que fiquem mais atrativas, além de oferecer uma dinâmica mais ágil e objetiva ao público.

## **Combo:**

Conjunto de soluções que contam com apenas um sistema de ativação.

**Ex: Formulário + Roleta + Gestão de brindes.**

## **Construção de jornada:**

Conjunto de soluções que contam com mais de um sistema de ativação.

**Ex: Formulário + Jogo da memória + Roleta + Gestão de brindes.**



## Desenvolvemos e personalizamos a sua ideia

**Não encontrou o que estava procurando?** É por isso que temos diversas soluções **altamente customizadas** e capacidade de desenvolver novos projetos com **agilidade e preços que cabem no orçamento** dos eventos realizados.

Nos consulte para saber mais!



CATEGORIA

---

# Gestão de Eventos





## Seu convite chegou!


Olá, {nome User}

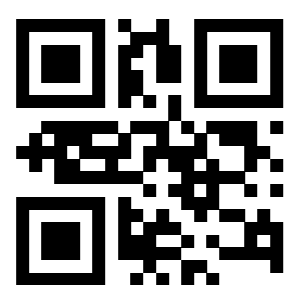
Evento: [Nome do Evento]

 Data: [Data]

 Horário: [Horário]

 Local: [Local]

 Escaneie o QR Code no seu convite na recepção para acesso instantâneo a informações cruciais sobre o evento.



Atenciosamente, {Nome empresa}

Dúvidas? Entre em contato com  
{teste@email.com}



\*Imagem ilustrativa

# Gestão de Convites

- Fazemos a gestão de convites, onde a empresa cadastra promotores e diz quantos convites cada promotor/a pode enviar;
- Promotores cadastram os e-mails dos convidados, onde cada um deles recebe um e-mail com QR Code para comparecer ao evento e efetivar a entrada na recepção;
- Disponibilizamos um sistema para marcar a presença de quem foi ao evento através da leitura de um QR Code ou buscando manualmente o participante na lista.

Além de poder saber quais promotores estão atraindo mais pessoas para as ativações, vale destacar que o principal ganho na Gestão de Convites está no pós-evento.

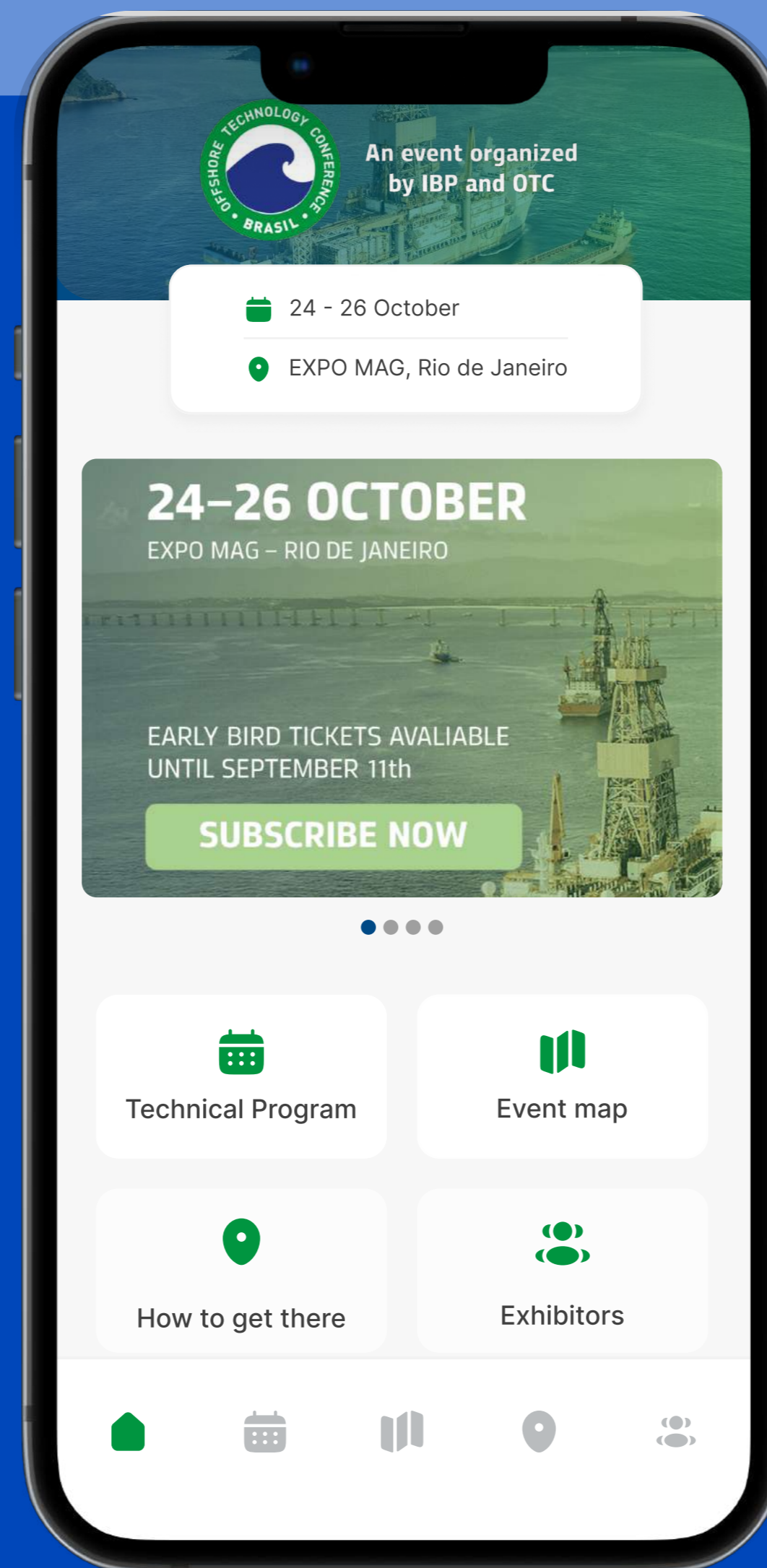
Através das informações extraídas sobre as pessoas que apareceram no evento e quem foram os representantes que convidaram essas pessoas, conseguimos cruzar e mensurar dados valiosos que permitem entender toda a jornada de compra do público.

Por exemplo: se essas pessoas compraram determinados produtos ou contrataram serviços específicos, a gente consegue fazer cálculos de retorno do investimento sobre o evento para saber se ele “se pagou”, ficou no empate ou houve algum prejuízo.

## Aplicativo para eventos

# Aplicativo para Eventos

Um App dedicado ao evento pode ser a solução ideal para informar e engajar os participantes.



É possível incluir itens específicos relacionados a:

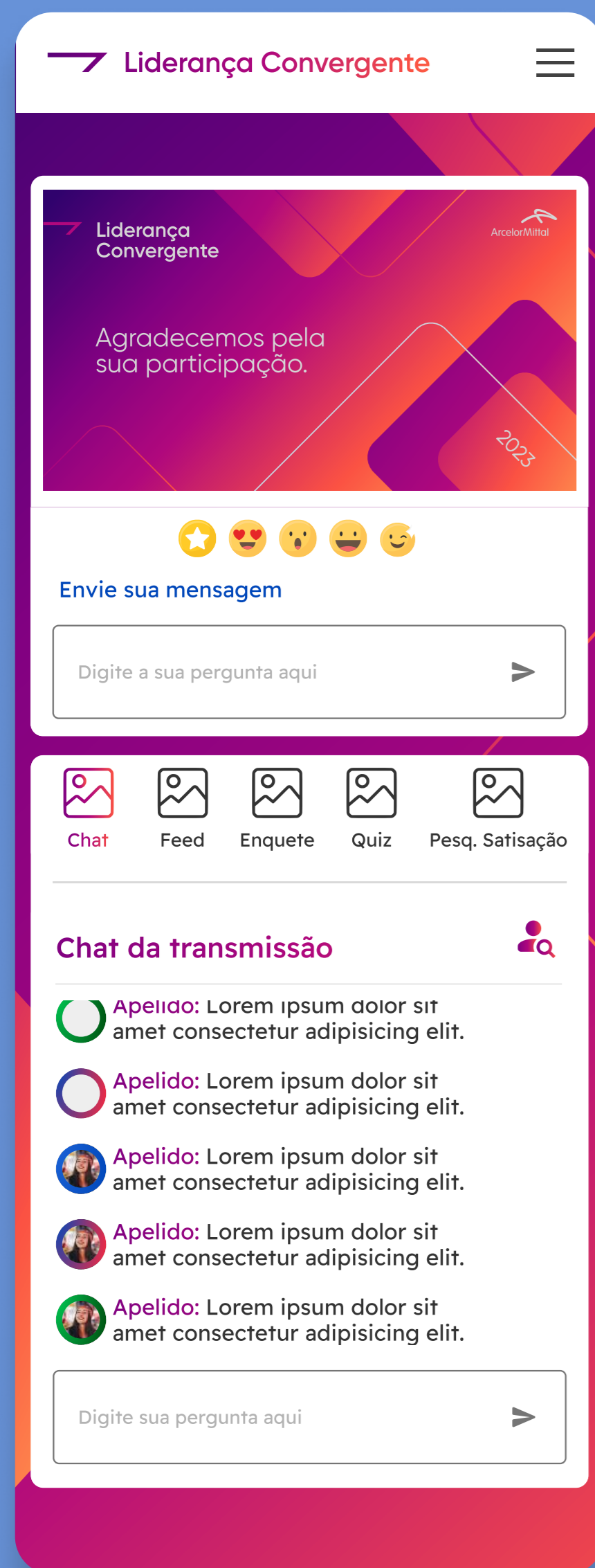
- Como chegar ao local do evento;
- Consultar agenda de palestras e avaliá-las;
- Montar suas próprias agendas integradas ao Outlook e Google Calendar,
- Ver o mapa do evento;
- Ficar por dentro de tudo o que está rolando no evento através de notificações enviadas em tempo real;
- Recomendações de sessões ou áreas do evento com base nos interesses dos participantes;
- Envio de push notification.

Essas são apenas algumas sugestões, mas existem outras possibilidades para implementar e centralizar informações de acordo com as principais necessidades do evento.

\*App feito para OTC



## Gestão de convites



\*Imagem ilustrativa

# Watch. Eventos digitais

[Saiba mais aqui](#) →

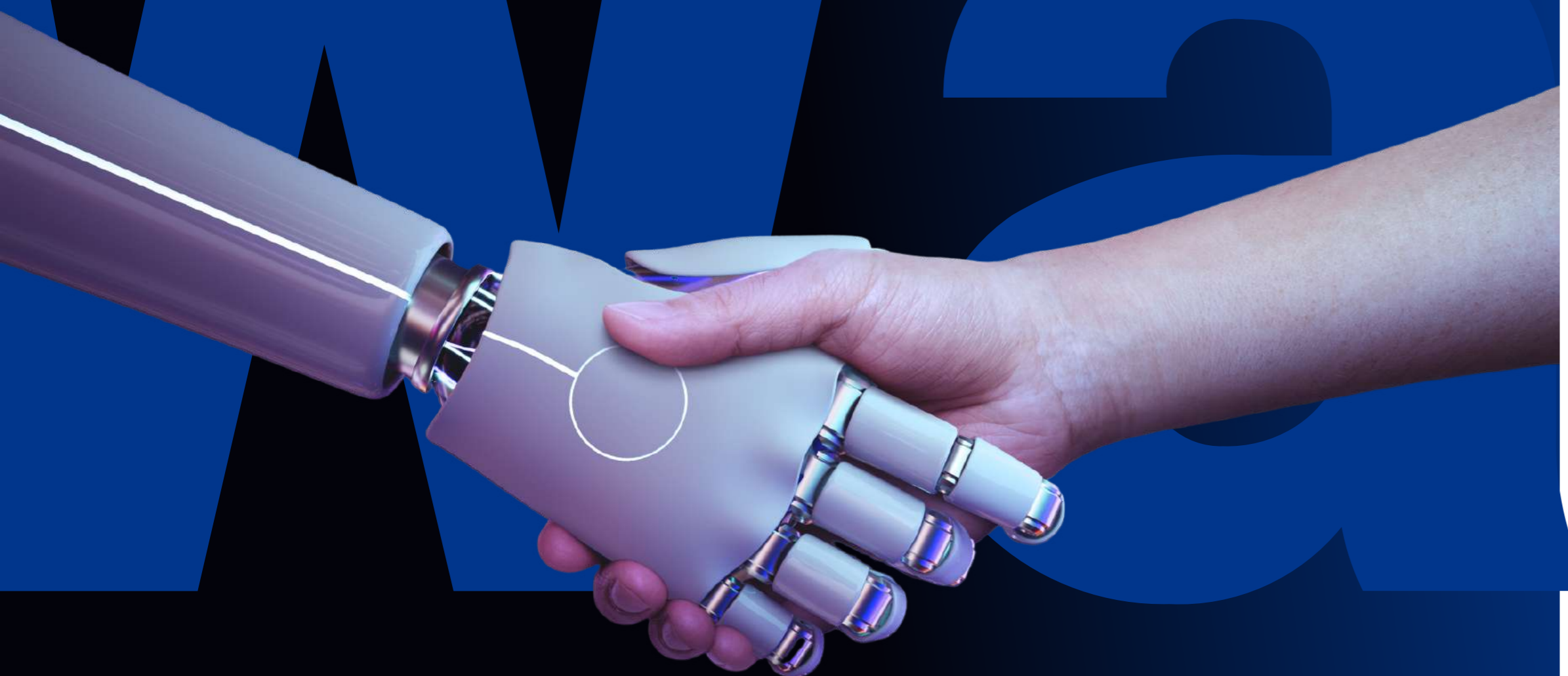
Pensando em oferecer a seus clientes as melhores estratégias de customização, desenvolvemos uma plataforma exclusiva para gestão de eventos online/híbridos chamada de **Watch**.

Ela possui as ferramentas ideais para centralizar informações, proporcionar interação, gerar networking e várias outras alternativas, como:

Confira algumas funcionalidades:



## Somos seu braço tecnológico



Na Wa, sempre tentamos fazer as coisas com propósito. Nada é idealizado e executado sem uma lógica e estratégias bem definidas. Quais recursos serão utilizados, como e por que serão utilizados? A gente pensa bastante nisso.

Todo o propósito de customização visual, dinâmica dos games, viés comercial e outros fatores estão diretamente relacionados ao potencial que o evento tem para gerar retorno financeiro à empresa contratante, e a vasta experiência que temos conta muito nessa hora.

Conte conosco como um verdadeiro parceiro de tecnologia que te dá todo o suporte necessário antes, durante e depois das ações realizadas. É só dizer quais são as suas expectativas e deixar o resto com a gente.

---

 Wa Project.

[Clique e saiba mais](#)