

**Raquel Entremonzaga**

Instituto Cervantes

Alcalá 49

28014 Madrid

Madrid, 31 de octubre de 2012

## Propuestas para el INSTITUTO CERVANTES (IC)

En Imaginate Juegos (IJ) estamos especializados en varios campos útiles para la comunicación y puesta en valor de contenidos. Desde hace muchos años nos dedicamos a la **creación de juegos y la realización de pasatiempos**, tanto en formato papel como digital, pero no sólo los utilizamos de forma tradicional sino que los combinamos con productos complementarios digitales como son las visitas virtuales o aplicaciones que hacen que nuestros productos comuniquen mucho mejor.



Palacio de Cristal, en el Retiro (Madrid)

Consideramos el juego como una excelente **herramienta de comunicación**, eficaz y con mayor permanencia en la mente del jugador. La información que transmitimos de esta manera permanece más tiempo, y el conocimiento del cliente aumenta de forma espectacular.

En este sentido nuestra dilatada experiencia nos permite no sólo desarrollar cualquier tipo de juego, tanto presencial como virtual, sino que estamos en condiciones de generar constantemente nuevas ideas complementarias que hacen que nuestros juegos sean siempre **originales, novedosos y de última generación**.



Brain Trainer. Revista de pasatiempos editada por Muy Interesante

Somos especialistas en analizar la presencia y los contenidos de las empresas en Internet, y utilizar toda esa información para darla a conocer a sus clientes. Pero no lo hacemos directamente sino de forma **más o menos subliminal**.

El criterio es que si se intenta que un niño aprenda algo, será más fácil conseguirlo jugando que estudiando; la cuestión es que los haga con juegos concretos, educativos y divertidos, consiguiendo que, si no se da cuenta de que aprende, aprenderá mucho más y la eficacia de la información recibida será mayor.

Esto es perfectamente aplicable también a los adultos, como lo demuestra nuestra experiencia haciendo **juegos serios** (*Serious games*) para diversas empresas de muy diversa actividad.

En el caso concreto del Instituto Cervantes, y después de ver sus webs y portales complementarios, creo que podría ser muy interesante nuestra experiencia para diseñar acciones tendentes a que los visitantes **profundicen** más en los contenidos, los **conozcan**, los **utilicen**... y no sólo de manera genérica, sino también en el ámbito de la **enseñanza**.

Creemos que los contenidos pueden presentarse de forma sugerente y moderna, utilizando las nuevas tecnologías, sobre todo si se dirigen a público joven. Es pues imprescindible que el usuario pueda participar de la experiencia desde cualquier **ordenador**, cualquier **sistema operativo**, cualquier **dispositivo móvil**... Esta premisa que nos hicimos hace tiempo, nos ha permitido hacer complejos desarrollos, con apariencia sencilla, que resultan muy atractivos para los participantes en esas actividades.



Chefchaouen (Marruecos)

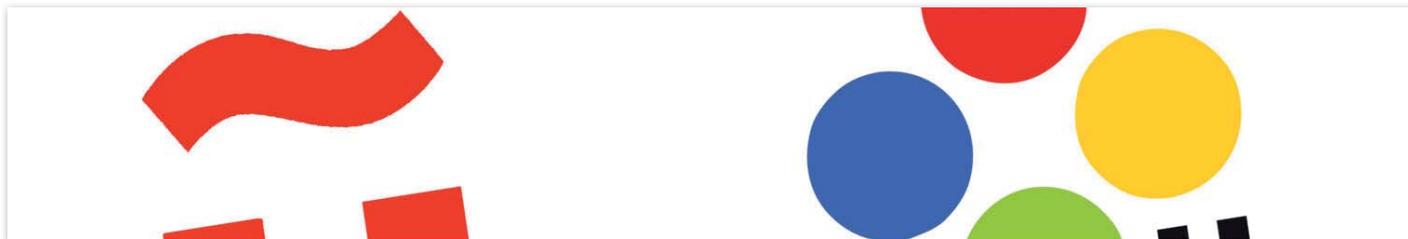
A lo largo de este documento realizamos un análisis de los contenidos del IC, sugerimos posibles acciones, mostramos algunas ideas concretas y terminamos con una información más amplia sobre Imaginate Juegos así como sobre Modular Puzzles, nuestro portal de pasatiempos.

Este documento contiene:

- Análisis de ventajas de Imaginate Juegos para el Instituto Cervantes
- La experiencia de Imaginate Juegos (IJ)
- Análisis de ideas para el IC
  - Primeras sugerencias
  - Más ideas al ver la web
  - Objetivos interesantes a cumplir en la colaboración IJ-IC
  - Algunas propuestas concretas
- Presentación completa de Imaginate Juegos
- Presentación completa de Modular Puzzles

Fdo: **AGUSTÍN FONSECA GARCÍA**  
Arquitecto  
afonseca@imaginartejuegos.com

## Análisis de VENTAJAS de Imaginate Juegos para el IC



logos

La colaboración de IJ con el IC creemos que podría centrarse en los siguientes puntos:

- Creación de nuevas actividades enfocadas a la **difusión de la lengua y la cultura**. Serán importantes también para mantener en alza la buena imagen del IC, aportando además nuevos y originales contenidos y actividades que ayuden a la difusión de sus objetivos.
- Utilización de **nuevas tecnologías**. Para su mayor difusión y eficacia es importante que estas actividades sean perfectamente compatibles con todo tipo de ordenadores, sistemas operativos y dispositivos (móviles y tabletas)
- **Mejor aprovechamiento de los recursos** reutilizando contenidos existentes. El IC tiene mucho contenido en su web, así como experiencia que podría poner en valor, así como ser reutilizado con usos alternativos. Un ejemplo son los juegos, enfocados a los intereses del IC, pero también ideas como comercializar libros y estudios lingüísticos en formatos digitales.
- **Mayor visibilidad** de los contenidos en Internet. Nuestros juegos ayudan de forma eficaz a resurgir contenidos semiocultos por exceso de información permitiendo que los usuarios puedan conocer contenidos que están tras varios niveles de la web.
- **Mejora del rendimiento de la inversión (ROI)** Nuestro trabajo mejora la relación entre la inversión y el retorno. Es más, es posible obtener dicho retorno, lo que a veces es impensable con otras herramientas o criterios de visualización.
- **Aumento del conocimiento** de los contenidos de la web por parte de los visitantes. Lo descrito en los apartados anteriores indica que la visibilidad aumenta, pero en nuestro caso no sólo es la visibilidad la que mejora, sino que los participantes en nuestros juegos aumentan su conocimiento de las materias incluidas en ellos, con lo que los convierten en una excelente herramienta educativa.
- **Logro de objetivos** propuestos por el IC. Nuestras ideas podrían ser ajustadas a criterios más concretos que el IC quiera transmitir, por eso son diseños totalmente versátiles y adaptables a casi cualquier contenido, precisamente diseñado así para mejorar su eficacia.
- **Optimización de la financiación**, adaptando y ajustando las acciones. Se trata de desarrollar ideas que sean mejor financiadas por parte de empresas, que aprovechan así su RSC (Responsabilidad Social Corporativa) También se pretendería ejecutar nuevas ideas con la posibilidad de ser puestas en práctica por diferentes desarrolladores nacionales o de países emergentes. La venta de productos será otra manera de amortizar inversiones. Con este criterio podrían incluirse en canales de venta directa en el IC (tienda virtual) o digital (AppleStore, AndroidMarket o librerías digitales) aplicaciones para móviles y tabletas, generación de libros electrónicos (ePUB) e incluso venta de tabletas con contenidos preprogramados.



Museo de Santa Cruz (Toledo)

## La experiencia de Imaginate Juegos

La experiencia de Imaginate Juegos en los entornos del juego y los pasatiempos es reconocida a nivel nacional, sobre todo por sus realizaciones para museos y periódicos, así como por mejorar los conocimientos de empleados en empresas punteras en sus respectivos sectores.

Juegos como *El Juego Más Difícil del Verano*, para *El País Semanal*, entre 1992 y 1995, permitieron crear un nuevo concepto de juego masivo que consiguió captar la atención de un amplio sector de la población en aquellos momentos preinternet. En la actualidad tenemos en marcha juegos participativos en Internet, como los enigmas del Museo Thyssen en Facebook, que hacen que Imaginate Juegos se mantenga puntera en este tipo de acciones.



El Juego Más Difícil del Verano, para El País Semanal

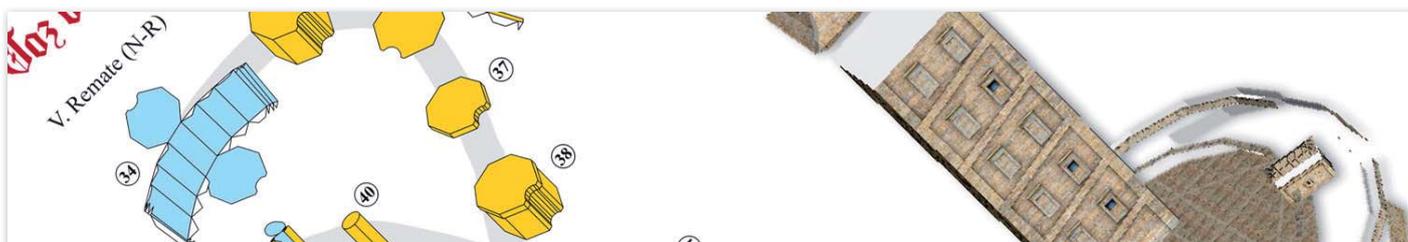
En cuanto a los pasatiempos, y a partir de la experiencia en ese campo de más de 30 años de realizarlos para medios de comunicación, creó Modular Puzzles que es una forma de normalizarlos acorde a las rígidas estructuras de los periódicos. En los últimos tiempos ya estamos creando pasatiempos modulares digitales que se ajusten del mismo modo a las estructuras, también rígidas, de las versiones digitales de las webs, facilitando así su integración en ellas.



Modular Puzzles, pasatiempos modulares para periódicos

Y por último, y por destacar el otro pilar fundamental de la empresa, destacaría la iVR (Realidad Virtual Inmersiva), que son visitas virtuales interactivas que nos permiten crear entornos más cercanos al visitante, y también más amigables. Con estos panoramas de alta calidad hemos conseguido que los juegos “salgan” del entorno de la pantalla y se conviertan en una sensación más realista, lo que redundará en la bondad y eficacia del producto.

La programación avanzada en estos entornos nos ha permitido hacer complicados juegos combinando sonido, animaciones, interactividad, videos,... y un largo etcétera que ha gustado mucho a los que lo han experimentado.



Recortable de la Torre de Hércules (A Coruña)

Imaginate Juegos está siempre en continuo desarrollo de nuevas ideas, y muchas de ellas no son ni siquiera en el ámbito de los ordenadores, como es el caso de la ingeniería del papel (realizando recortables, papiroflexia, diseños en grabado al ácido...), los mapas en relieve, el diseño de rompecabezas, juegos educativos y publicitarios, diseños de magia, edición de libros...

En los anexos adjuntos se puede ver información más concreta y exhaustiva de nuestro trabajo en los últimos años, tanto de Imaginate Juegos como de Modular Puzzles.

## Análisis de IDEAS para el IC

### A.- Primeras sugerencias:

- Imaginate Juegos podría poner su experiencia **al servicio del IC** generando ideas, dirigiéndolas y en su caso desarrollándolas.
- Todas estas nuevas ideas se ajustarían en función de los **objetivos** que interesen al IC.
- Estamos en condiciones de realizar un eficaz **asesoramiento** en actividades lúdicas, como son los *Serious games*, en los que estamos especializados.
- Se podría realizar un juego para **empleados** que posteriormente se extienda a otros ámbitos de influencia del IC como son los alumnos de español.



Campus XXI, un juego para universitarios

- Los desarrollos para **periódicos**, por ejemplo con pasatiempos basados en el idioma, se podrían ofrecer a medios de comunicación con el marchamo del IC.
- Podríamos realizar actividades para **colegios** (quiz, periódicos, ortografía...), con los que hemos experimentado con buenos resultados.



Laberinto-quiz. Un juego para colegios

- IJ podría crear **contenidos nuevos y originales** como una historia y lenguaje de los juegos, similar al estudio que en su día hicimos sobre la *Historia de los crucigramas*.
- Se podría considerar también la posibilidad de realizar **juegos activos**, complementarios a otros, como por ejemplo montar recortables que permiten combinar las habilidades manuales con la generación de auténticos "libros de claves".



Diagrama de pajarita con claves para un juego

## B.- Más ideas al ver la web:

- Para la web del IC propondríamos **Pasatiempos interactivos**. Nuestra estructura de pasatiempos modulares interactivos encajaría muy bien en este apartado.



Pasatiempos interactivos de Modular Puzzles

- **Practica español**, con juegos, pasatiempos y actividades. Estaría muy bien la creación de juegos y pasatiempos en entornos virtuales.

- **Aula virtual**. Una idea de conocimiento de vocabulario diseñado sobre visitas virtuales especialmente pensadas para ello. Dentro de las visitas podría haber no sólo vocabulario, sino imágenes relacionadas, historias, quizzes, pasatiempos...

- **Centro virtual Cervantes**. Puesto que hay mucho contenido digno de que los visitantes conozcan y utilicen, se podrían montar enigmas (tipo ginkana) que no sólo profundizarán sobre los contenidos del centro, poniéndolos en valor, sino que implicaría una **comprensión avanzada del idioma**, por determinados giros utilizados en los mismos enigmas.



Juego en FaceBook para el Museo Thyssen-Bornemisza

- **Pasatiempos La Rayuela**. Son interesantes, aunque sería buena una adaptación a móviles y tablets, utilizando nuevos contenidos y actividades más modernas y más on-line.

- **Canal TV Cervantes**. Los contenidos del canal son muy interesantes para su utilización en enigmas. En caso necesario podrían verse fragmentos dentro de visitas virtuales. Incluso podríamos idear algún concurso televisivo, con posibilidad de exportación a TVs comerciales.

## C.- Objetivos interesantes a cumplir en la colaboración de IJ con IC:

- Mejorar la **imagen de marca** con contenidos conexos mediante una idea novedosa como son las visitas virtuales.
- Colaboración sobre todo con los **departamentos** de Cultura, Comunicación y Académico.
- Fomentar la **integración de centros** mediante un juego con estructura de probada eficacia, que como ejemplo sería el que realizamos para Seguros Zurich.



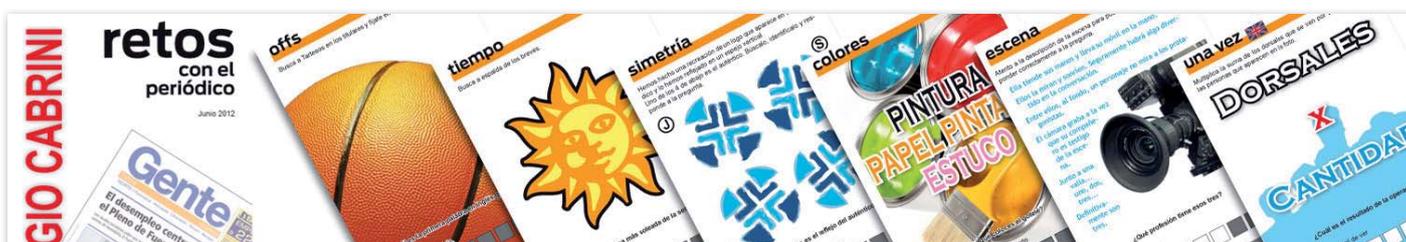
Juego para Seguros Zurich

- **Tienda on-line.** Se podrían realizar multitud de diseños especialmente pensados para ese sistema de venta como el Laberinto-quiz (similar al que ya hicimos en su momento para la RAE), Juego ortografía, Juego historia... (similares a los ya realizados para Espasa) o juegos on-line con sistema de registro y pago (como los realizados para iBarataria, El desafío del ingenio, Laberinto-Cube...)



El desafío del ingenio, un juego en Internet para Prisacom, Kalipedia y Para Saber

- **Exposiciones virtuales**, en entornos reales o imaginarios (3D o reales vacíos) para integrar en ellos exposición de colaboraciones de alumnos, publicar de forma diferente y original documentos, fotos, dibujos... Podría ser un medio de **venta de contenidos**.
- **Aplicaciones para móviles y tabletas** (iPhone/iPad/Android) que se pueden vender en el AppleStore o en el AndroidMarket.
- **Cursos para niños**, basados en nuestra reciente experiencia en colegios con el Laberinto-Quiz, así como juegos de enigmas basados en periódicos. La aceptación por los alumnos sorprendió incluso a sus profesores.



Retos en torno a un periódico, para 5º de Primaria

- **Libros electrónicos.** Proponemos la creación de un sello editorial digital, con posibilidad de edición en papel a medida.

En este sentido ya disponemos de una **plataforma personalizable** que no sólo se integra perfectamente con las plataformas de venta de libros más conocidas (Amazon, GoogleBooks...) sino que su combinación con la impresión digital permite vender directamente a librerías, imprimiendo en función de las necesidades. El mayor coste del sistema de impresión y encuadernado se compensa con la eli-

minación de la distribución y el almacenaje así como con la reducción del excedente de libros que casi siempre se produce con la edición tradicional.



Libro ePUB Modular Puzzles

- **Tabletas IC.** Es viable la realización de tabletas especialmente diseñadas para el IC, con contenidos preprogramados, y unas características específicas que los fabricantes pudieran incluir.

Parte de dichos contenidos serían de nueva creación y otra parte correspondería a la utilización de lo que ya tiene el IC. Se podría llegar a acuerdos con algún fabricante de tabletas (BQ, BestBuy, Acer...) para que incluyan aplicaciones que desarrollemos, con la **garantía IC.**

## D.- Algunas propuestas concretas:

### 1: iVR (Realidad Virtual Inmersiva)

#### 1a.- Visitas virtuales

La idea de utilizar las visitas virtuales como entorno para enseñar lo que se quiere transmitir implica un punto más de lo que normalmente hace una web. Podríamos decir que es un paso intermedio entre contarle algo a alguien por teléfono o hacerlo de viva voz. El mensaje es el mismo, sin embargo la presencia hace que sea más eficaz.

La visita virtual lo que intenta es que el receptor reciba la información **inmerso en el entorno favorable** al transmisor, y en este caso una vista del IC por dentro puede ser más original y eficaz como vehículo de transmisión de información.

Por otro lado la visita virtual es una **forma más avanzada** de interacción, y así puede tener diferentes tipos de información como sonido, vídeo, animaciones... y todo ello contextual con el entorno. Por ejemplo, es posible que, cuando el usuario mira en una dirección, escuche un sonido diferente al que oye si mira en otra.

Ver: <http://www.imaginatejuegos.com/clientes/propuestas/>

Ejemplo: Museo Thyssen (Exposición sobre Hopper)



Exposición sobre Hopper. Museo Thyssen-Bornemisza

Hay muchos subproductos de la visita virtual que permiten una mejor amortización de la inversión:

#### 1b.- Un interactivo completo y automático

Serviría para que la visita sea "guiada" mientras nadie la toca, y va pasando por diferentes vistas y panoramas, escuchando sonidos, arrancando videos o mostrando imágenes e información, pero si alguien coge el control con el ratón, podrá moverse por todo ello sin problemas, de tal manera que cuando suelta el control lo recupera el interactivo y continúa su recorrido. Esta idea es muy interesante para poner en ferias, o incluso en pantallas interactivas en los propios IC.



Interactivo automático con visitas virtuales para la Confederación de Organizaciones de Selvicultores de España

#### 1c.- Libros panorámicos

Se pueden utilizar las fotos panorámicas, que son de gran resolución, para editar **folletos** informativos, **libros** interactivos... y tanto on-line como off-line o incluso impresos en papel.



Posters de panorámicas sobre Andalucía

## 1d.- Exposiciones virtuales

La idea es generar exposiciones on-line, basadas en espacios expositivos ficticios, generados en 3D o montados en salas reales vacías, que se visualizan como visitas virtuales panorámicas reales. Dichas exposiciones podrán contener tanto aportaciones de particulares (por ejemplo una exposición de fotografías, de ilustraciones digitales o digitalizadas, relatos...) como exposiciones monográficas especialmente montadas para dar a conocer temas idiomáticos o relacionados con él (**cocina, arte...**).

Las exposiciones virtuales pueden funcionar de forma exactamente igual que las reales, es decir que se “cuelgan” las obras, se “venden”, se enseñan con más detalle las que se quieran mostrar mejor... Podría hacerse así una **red de exposiciones virtuales** con contenidos diferenciados según las zonas de influencia (países, temáticas...).

Ejemplo: EM-line (Proyecto digital para enfermos de Esclerosis Múltiple)



Proyecto EM-line

## 1e.- V&V: Vocabulario y visitas

La idea sería realizar visitas virtuales genéricas en entornos adecuados al vocabulario que se pretende aprender: cocina, salón, metro, oficina... El alumno recorre la visita pulsando sobre determinados objetos, lugares o conceptos, e interactúa para aprender dichas palabras o frases. Pasando con el ratón aparece un texto alternativo con el nombre del objeto, y al pulsar podría aparecer una ventana con la/las posibles definiciones, frases contextuales con la palabra e incluso podría escucharse su pronunciación.

En ese contexto también podrían abrirse videos en los que se habla sobre el entorno en que se encuentra la visita virtual, o que el jugador deba pulsar sobre los objetos que van apareciendo en ventanas, o escuchar palabras que debe buscar y marcar hasta que las encuentra todas.

## 2: En papel

### 2a.- Calendarios

La idea es que cada día podría haber un pasatiempo basado en el lenguaje. Unos serán gráficos, otros basados en anagramas, criptogramas, mikados... o del tipo sopa de letras, crucigrama, cruzada, boogie... Cada semana podría estar dedicado a un IC del mundo, y los pasatiempos estarían referidos a él y su entorno.

Se supone que el usuario puede tener conexión a internet, y en ese caso se podrían presentar algunas preguntas que implicarían investigar en la red o incluso podría haber un calendario paralelo on-line que complementa el calendario físico de tal manera que ambos son necesarios entre sí, lo que permitiría vender los calendarios y complementarlos con otra parte de juego on-line a través de móvil, tableta u ordenador. Así el calendario se convierte en algo similar a un libro de claves de acceso al juego.

Ejemplo: Calendarios Cúpula



Calendario con pasatiempos diarios

## 2b.- Laberinto-quiz

El Laberinto-quiz es una idea que se basa en responder una serie de preguntas, distribuidas en casillas, pero en las que cada respuesta implica el salto a otra casilla definida por la dirección de las flechas, que a su vez implican letras de una frase final. Evidentemente si falla una pregunta arrastra el error y la frase final deja de tener sentido en un determinado punto.

Este proyecto es ideal para colegios y en general para transmitir información especializada mezclada con otra más general que ayude a que el jugador no se aburra, aumentando así su eficacia. En este momento estamos desarrollando un juego sobre seguridad en un determinado deporte, y este sistema de juego permite transmitirlo mucho mejor que otros.

Combinación con periódicos.

**Ejemplo:** Orienta, La Vanguardia y promoción Diccionario del Estudiante de la RAE



Laberinto-quiz combinado con otros pasatiempos en un concurso de La Vanguardia

## 2c.- QRs

Los QR son una forma original de unir la realidad y los móviles. Hemos estudiado a fondo el diseño de esta tecnología y nos permite generar elaborados QRs, incrustando logotipos o con formas tan raras que pudiera parecer que no se interpretarían, como los ejemplos inferiores.

**Ejemplos:** Museo Thyssen, Metro... También Juego de Ortografía.



Juego de Ortografía, con QRs para chequear respuestas y ver pistas de las preguntas



Interpretar este código con el móvil para descubrir un minijuego especialmente diseñado para el **Instituto Cervantes**.

Si no se tiene lector de códigos QR descargarlo desde [www.i-nigma.com](http://www.i-nigma.com)  
(<http://www.i-nigma.com/Downloadi-nigmaReader.html>)

### 3: Tecnología

#### 3a.- Libros electrónicos

Podemos pasar a formato electrónico cualquier libro, tanto de formato papel como desde PDF u originales de InDesign. En todos los casos el resultado es un formato perfectamente legible desde cualquier dispositivo, y puede incluir imágenes, hipertexto, notas al margen, índices...

La ventaja de nuestro sistema es que, en caso necesario, se hacen versiones diferentes en función del dispositivo al que se quiere llegar, y en caso de que sea indiferente, se realizarían las adaptaciones para todos ellos. Por ejemplo, las versiones de iPhone/iPad pueden presentar determinadas opciones de serie que no podrán introducirse en un lector Papyre, por poner un ejemplo, o el Kindle de Amazon por poner otro caso, incluso con versiones diferentes según sea la versión del mismo dispositivo, con lo que implica de explotar las posibilidades de cada uno de ellos.

También es interesante generar contenidos para libros específicos, como pasatiempos, juegos, ideas... que hagan del aprendizaje algo divertido.

En conclusión, podemos hacer formatos electrónicos e incluirlos en todos los mercados de venta de libros electrónicos o librerías tradicionales para poder venderlos en ellos, consiguiendo así un retorno económico.

Posibles ideas sobre libros electrónicos:

- Digitalización de libros
- Sistema de venta de libros físicos editados a partir de libros digitales
- Editorial virtual-física

**Ejemplo:** libro Modular Puzzles. (Ver versión Lite)



Libros MP, una colección de libros digitales de entretenimiento

#### 3b.- Aplicaciones móviles

Estamos en condiciones de desarrollar aplicaciones tanto en el ámbito informativo como en el de enseñanza. Dichas aplicaciones se venderán en las tiendas de AppleStore o AndroidMarket y estarán enfocadas a aprender español y practicarlo.

Podría ser mediante juegos y pasatiempos relacionados con el idioma, en diferentes niveles de dificultad según a quién van enfocados. También podrían ser de diferentes temáticas.

Los juegos podrían diseñarse para ser practicados on-line u off-line, según los casos, y con un cierto grado de competitividad con clasificaciones o para ser corregidos por profesores.

Posibles ideas:

- Juegos y pasatiempos, con conexión a través de internet móvil
- Visitas virtuales con aprendizaje de español en el entorno
- Exposiciones virtuales

**Ejemplo:** ijLAB



Estamos en continua investigación, desarrollando nuevas ideas, como en ijLAB

#### 3c.- Colecciona

Una colección de cromos virtual, con venta de sobres, y con el objetivo de completarla por un premio, puede ser una forma de conseguir aumentar no sólo el número de visitas sino también

la permanencia de las mismas. Los cromos “pegados” abren interactivos relacionados. Los cromos repetidos se pueden intercambiar con otros jugadores.

También podrían ser fascículos, con el criterio de que hay que entrar en determinados espacios web para coger el fascículo del día o de la semana. Imaginemos una historia de la magia, con trucos sencillos para montar en papel o con cosas cotidianas.

**Ejemplo:** Proyecto Colecciona, una idea muy estudiada y registrada, pero aún sin realizar.

## 4: Juegos

### 4a.- Enigmas

Un enigma está compuesto de un título, texto, una imagen, una pista e incluso un enlace a Internet. Todo es importante en el enigma y obligará al jugador a pensar y utilizar al máximo su capacidad de pensamiento lateral.

Podríamos hacer enigmas en torno a la web del IC, la cultura, arte, historia, geografía, ortografía, gramática... y funcionan perfectamente tanto en formato web como en papel, incluso como juego promocional.

**Ejemplos:** Museo Thyssen, La Vanguardia, El Mundo, Andaluniños,... Referencia especial al Juego Más Difícil del Verano, para El País Semanal (años 1992, 1993, 1994 y 1995)



Andaluniños, un proyecto para niños de visitas virtuales, datos, juegos, descargas en torno a la naturaleza en Andalucía

### 4b.- Minamín

Una pregunta diferente cada minuto del día. Al día siguiente las mismas preguntas en los mismos minutos. Un mes para completar las 1440 preguntas. El sistema genera mucho tráfico, con lo que la publicidad puede ser un buen camino de retorno de inversión.

### 4c.- Juegos de tablero

Juegos basados en un libro, un programa de televisión, la gramática, la ortografía, la historia... Nuestra especialidad en este caso estriba en transformar un producto ya de éxito en un determinado formato (por ejemplo TV) transformarlo en un juego en otro formato (por ejemplo un libro)

**Ejemplos:** Gran Libro de la Ortografía (libro), Gran juego de la Historia de España (libro), Libro-juego de Pasapalabra (concurso A3), Libro-juego de Saber y Ganar (concurso La2)...



Juego de Historia de España, con 7 juegos de tarjetas

Relación de enlaces: [http://www.imaginatejuegos.com/clientes/instituto\\_cervantes/enlaces.htm](http://www.imaginatejuegos.com/clientes/instituto_cervantes/enlaces.htm)