

**CHRONES.**

**START-UP INNOVATIVA**

# problema

## verso l'esterno

Un'azienda ascolta in media solo il **4% dei suoi clienti insoddisfatti**.

fonte: *Understanding customers*, Ruby Newell-Legner, Help Scout

Per ogni cliente che lascia feedback negativi a un'azienda, **altri 26 non lo faranno**.

fonte: *White House Office of Consumer Affairs*, Help Scout



## verso l'interno

I comportamenti tossici e le difficoltà nel lavoro di squadra sono i principali fattori di outcome negativi sul posto di lavoro, come **burnout (70%)** e **intenzione di andarsene (73%)**.

fonte: *McKinsey Health Institute*, un'indagine di 15.000 dipendenti e 1.000 dirigenti HR di 15 paesi



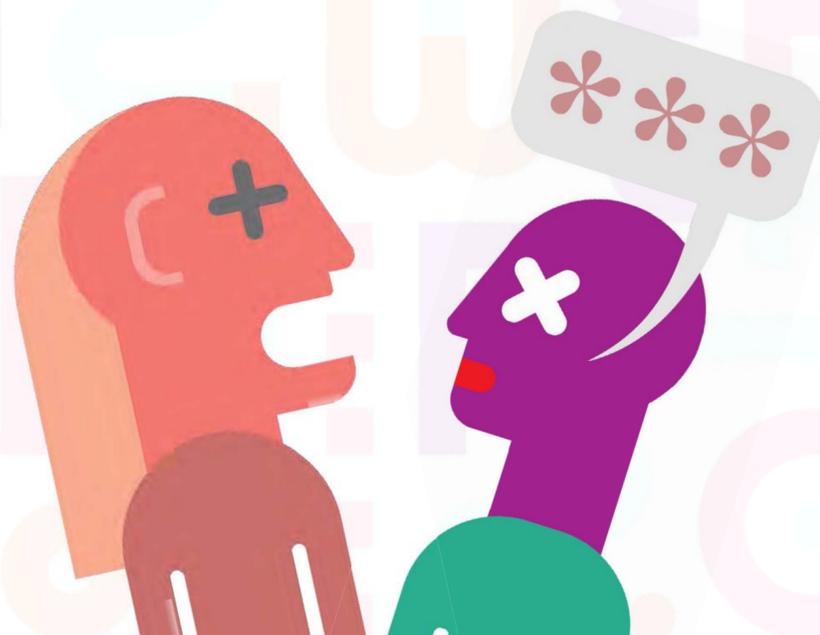
**come fare?**



# SONDAGGI?

Per dati rilevanti hai bisogno

> **70%** dei sondaggi compilati!





Ti proponiamo soluzioni di **Game Design** innovative che mettono l'**esperienza del cliente** al primo posto!

MEANINGFUL PLAY

**DIVERTIMENTO**

SENSO DI **GAMIFICATION**

APPARTENENZA

**RACCOLTA**

**DATI**

**VR**

INTERATTIVITÀ



# riconoscimenti



**Premi Speciali**  
CETMA - Transizione Digitale  
SPRINT X - Impact Hub Bari



**Premio Sviluppo Impresa 2023**



**Grant per il settore**  
Audiovisivo-Animazione  
e Creatività-Cultura

**Marchio registrato ITA**  
n°302023000117981,  
concessione 4,  
codice tributo C302

**Case Study**  
in *Connessioni*  
*Remote* n°3  
rivista accademica  
ANVUR classe A



**IL SISTEMA SEPHIROT®**  
gode della partnership di



**UNIVERSITÀ**  
**DI TORINO**



**UNIVERSITÀ**  
**DEGLI STUDI**  
**DI MILANO**





# le nostre soluzioni



## SEPHIROT® INTERACTIVE EXPERIENCE

La nostra piattaforma in VR per Scenari interattivi gamificati!



**AMBIENTE IMMERSIVO**

**REALTÀ VIRTUALE**

**PERSONALIZZABILE**

**DATI ANALITICI**

*Richiesta di brevetto successiva a creazione MVP*



# le nostre soluzioni



## SEPHIROT® INTERACTIVE EXPERIENCE

Di seguito alcuni esempi dei nostri Scenari di simulazione!

**EMPOWERMENT**

**RISORSE UMANE**

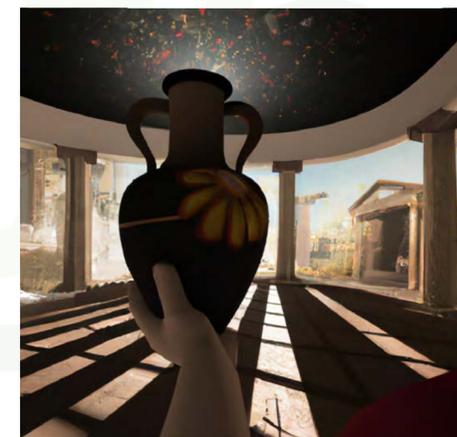
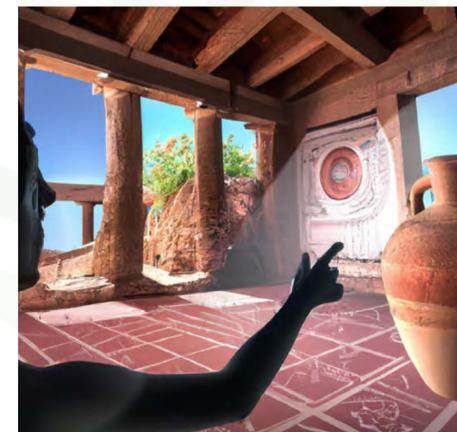
**EDUCATION**

**ENTERTAINMENT**



**PER BUSINESS**

*Simulazione Sicurezza sul lavoro*



**PER MUSEI**

*Simulazione Il vaso di Nicostene*



# le nostre soluzioni



## SEPHIROT® PERFORMANCE

I nostri spettacoli - gioco interattivi e ibrido-digitali!



**PERFORMER PROFESSIONISTI**

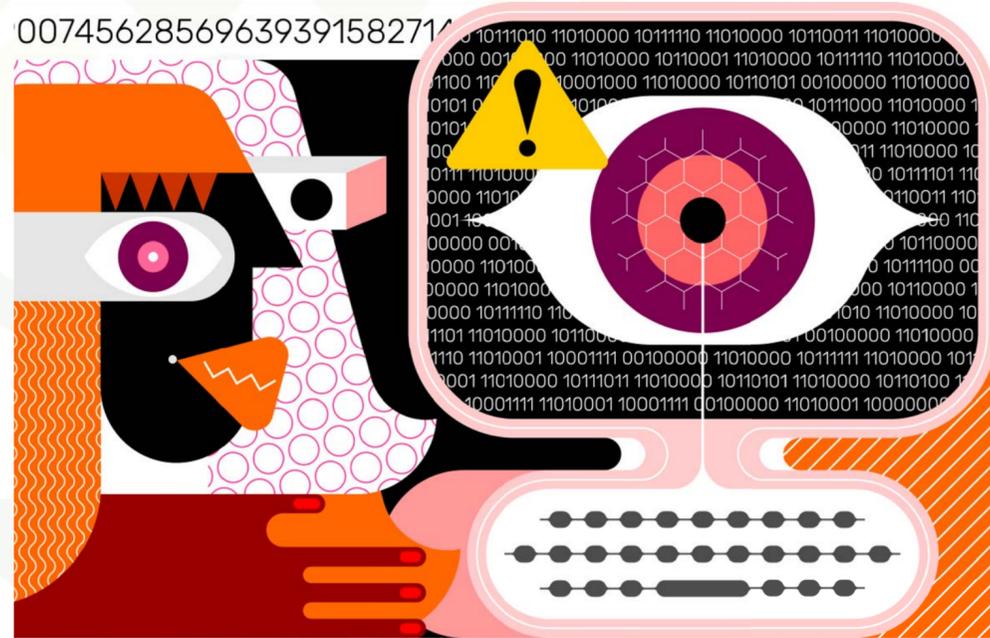
**HYBRID PERFORMANCE**

**FINALI MULTIPLI**

**SCELTE ETICHE**



# le nostre soluzioni



## VIDEOGAME

Videogiochi con l'obiettivo di sviluppare community e crescita personale!



Prototipo Unity per mobile  
in partnership con



**USER EXPERIENCE**

**IMPATTO SOCIALE**

**REALTÀ VIRTUALE**

**COMMUNITY**



Prototipo Unreal per  
Meta Quest 2  
in partnership con



# le nostre soluzioni



Prototipo Unreal per  
Meta Quest 2  
in partnership con



Guarda il nostro VR Game **SEPHIROT® FABULARUM!**



# le nostre soluzioni



## WORKSHOP

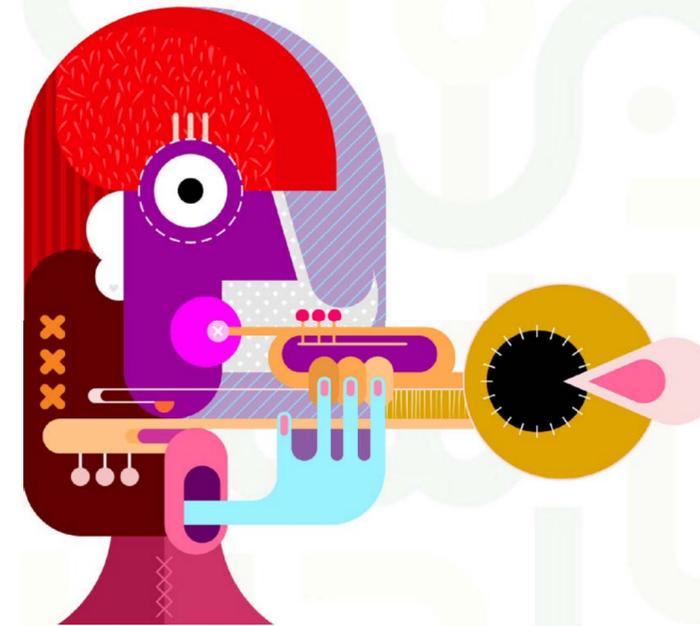
I nostri workshop gamificati offrono modalità innovative nell'approcciarsi a tematiche creative e tecnologiche all'avanguardia.

**GIOCO NELLA DIDATTICA**

**EDUCAZIONE AI VIDEOGIOCHI**

**DESIGN INTERATTIVO**

**ETICA DELL'INFORMATICA**



## ALTRI SERVIZI

La nostra offerta comprende anche servizi che uniscono gamification e modalità di comunicazione innovative.

**CORPORATE STORYTELLING**

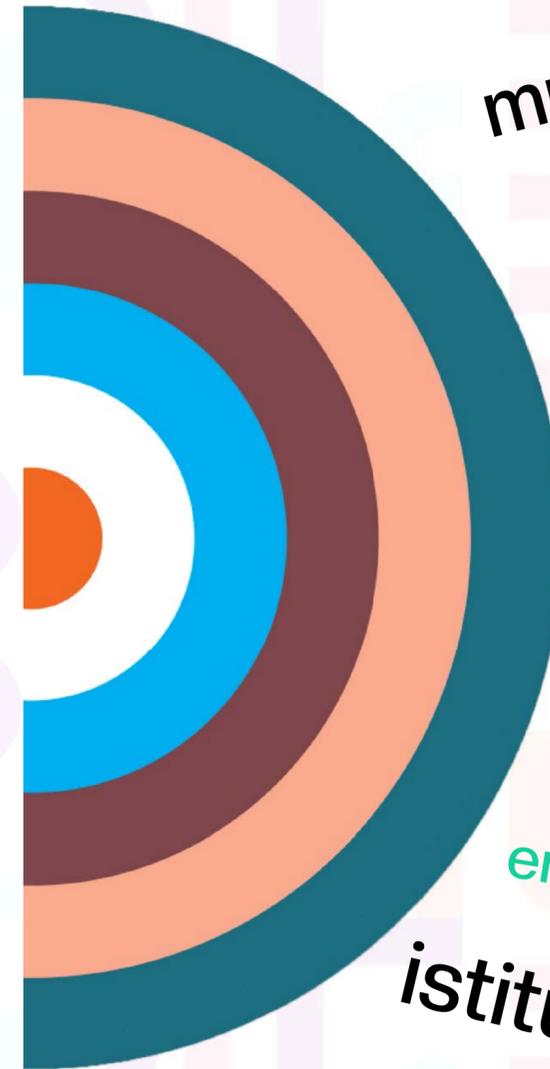
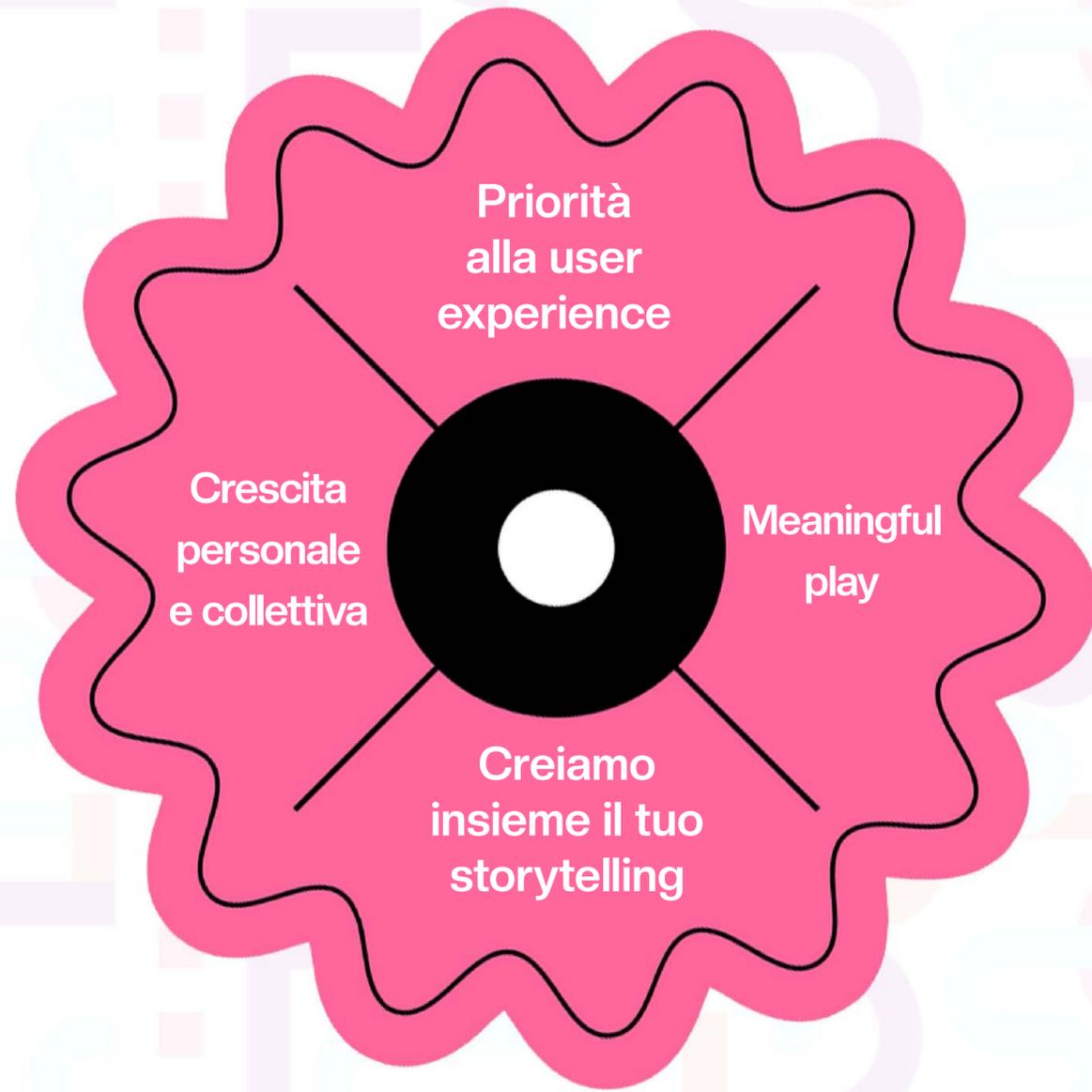
**APP DIGITALI**

**CONTENUTI MULTIMEDIALI**

**CONSULENZE**



# USP & target



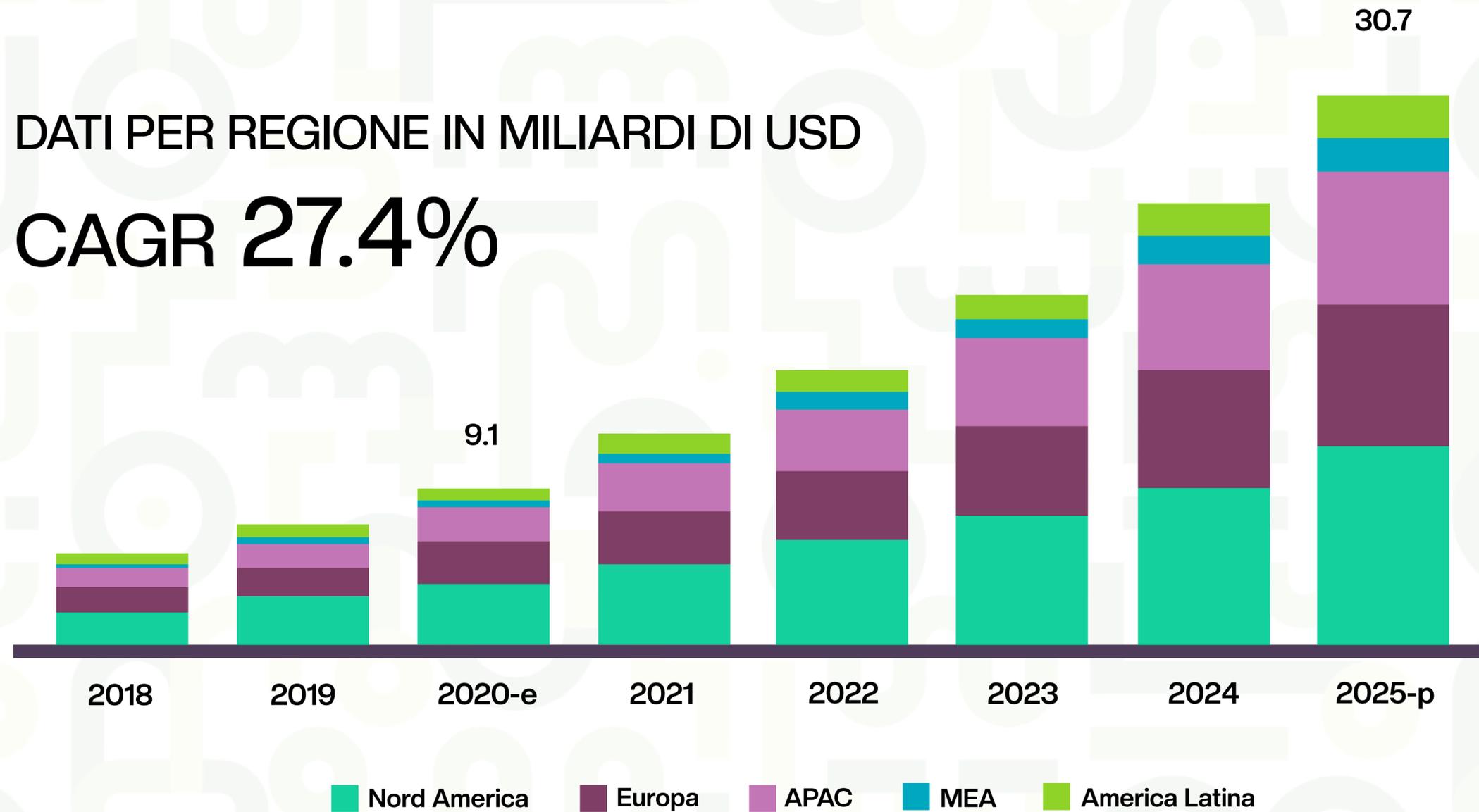
- musei italiani
- parchi archeologici
- grandi imprese
- PMI
- enti formativi
- scuole
- teatri
- enti associativi
- istituzioni

# mercato gamification

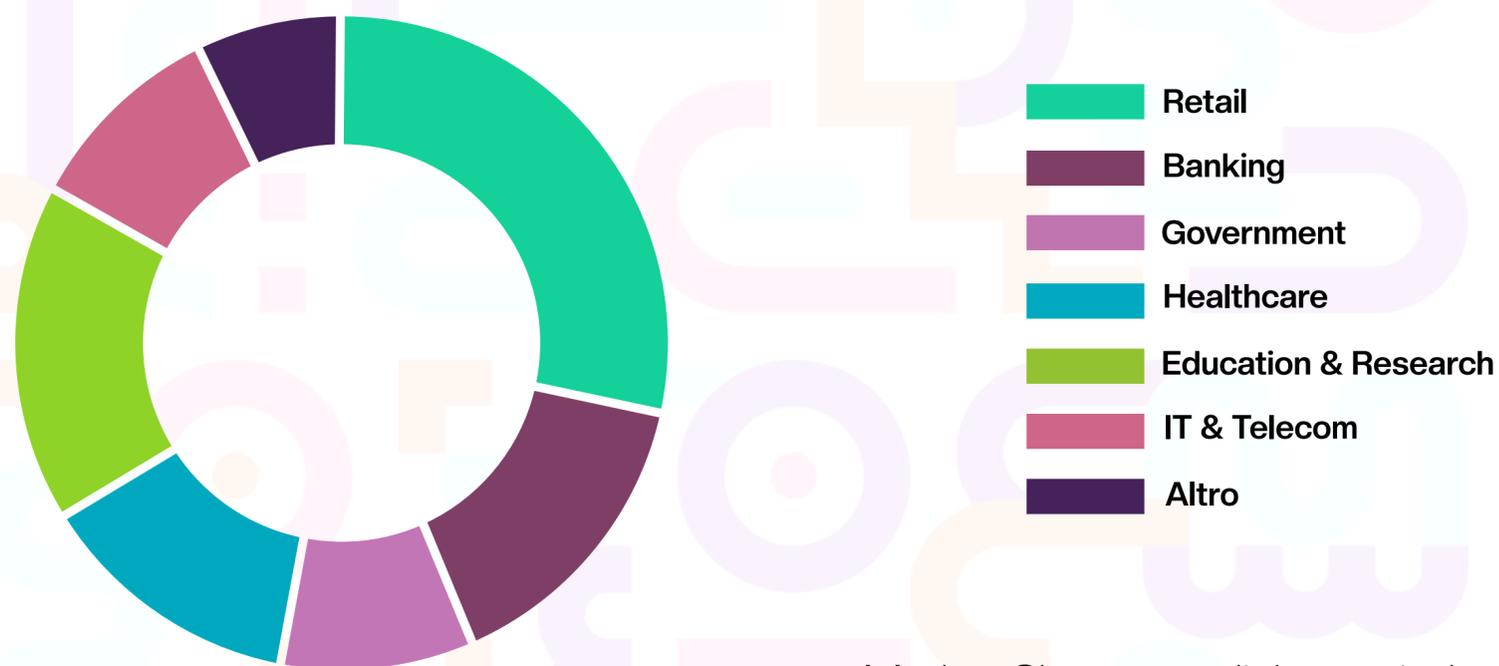


DATI PER REGIONE IN MILIARDI DI USD

CAGR 27.4%



# trend analysis di mercato



Market Share mondiale, per industria, 2019

Fonte: fortunebusinessinsights.com

Il trend della gamification nel retail è già sedimentato, si aprono solide prospettive nell'ambito Education e della Formazione e Training IT.

## SEMPRE PIÙ PERSONALIZZABILE!



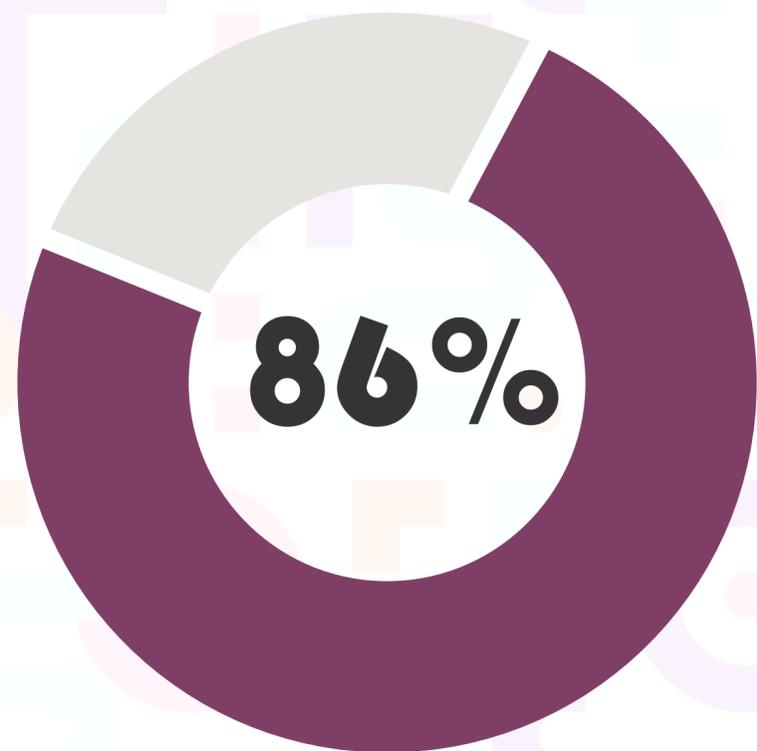
La personalizzazione customer driven è fondamentale per il successo aziendale, i metodi di gamification standardizzati sono obsoleti.

## PIÙ DATI PER TUTTI!



La gamification snellisce i processi di raccolta dati, semplificandone l'acquisizione.

# manchi solo tu!



imprese pronte a potenziare i propri programmi di welfare

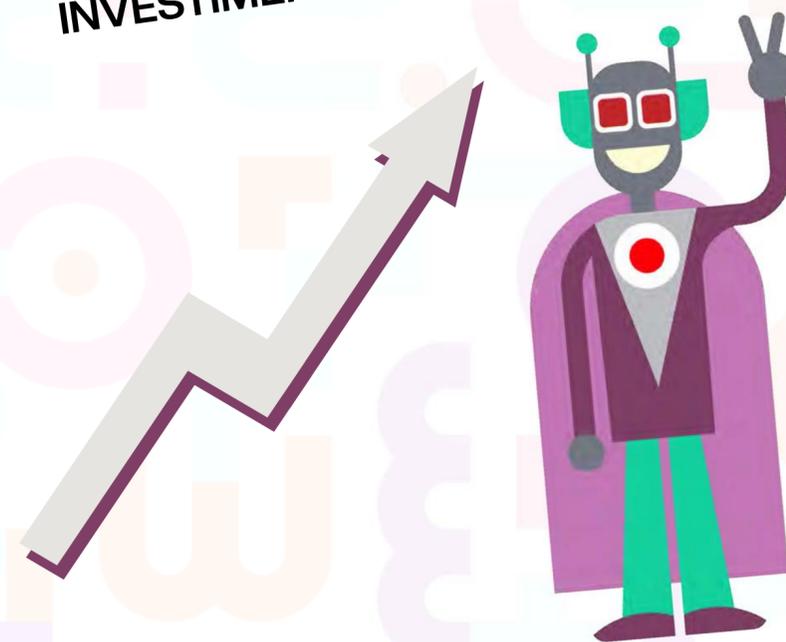
fonte: Forrester Consulting, 2020



maggiore redditività PMI con collaboratori partecipi

fonte: Hay Group, 2020

TREND IN AMBITO MUSEALE!  
**€ 5,74 miliardi**  
INVESTIMENTI SULLA DIGITALIZZAZIONE



fonte: Astraricerche per ADC Group

# competitor



EDUTAINMENT



FORMAT PERSONALIZZABILE

# business model

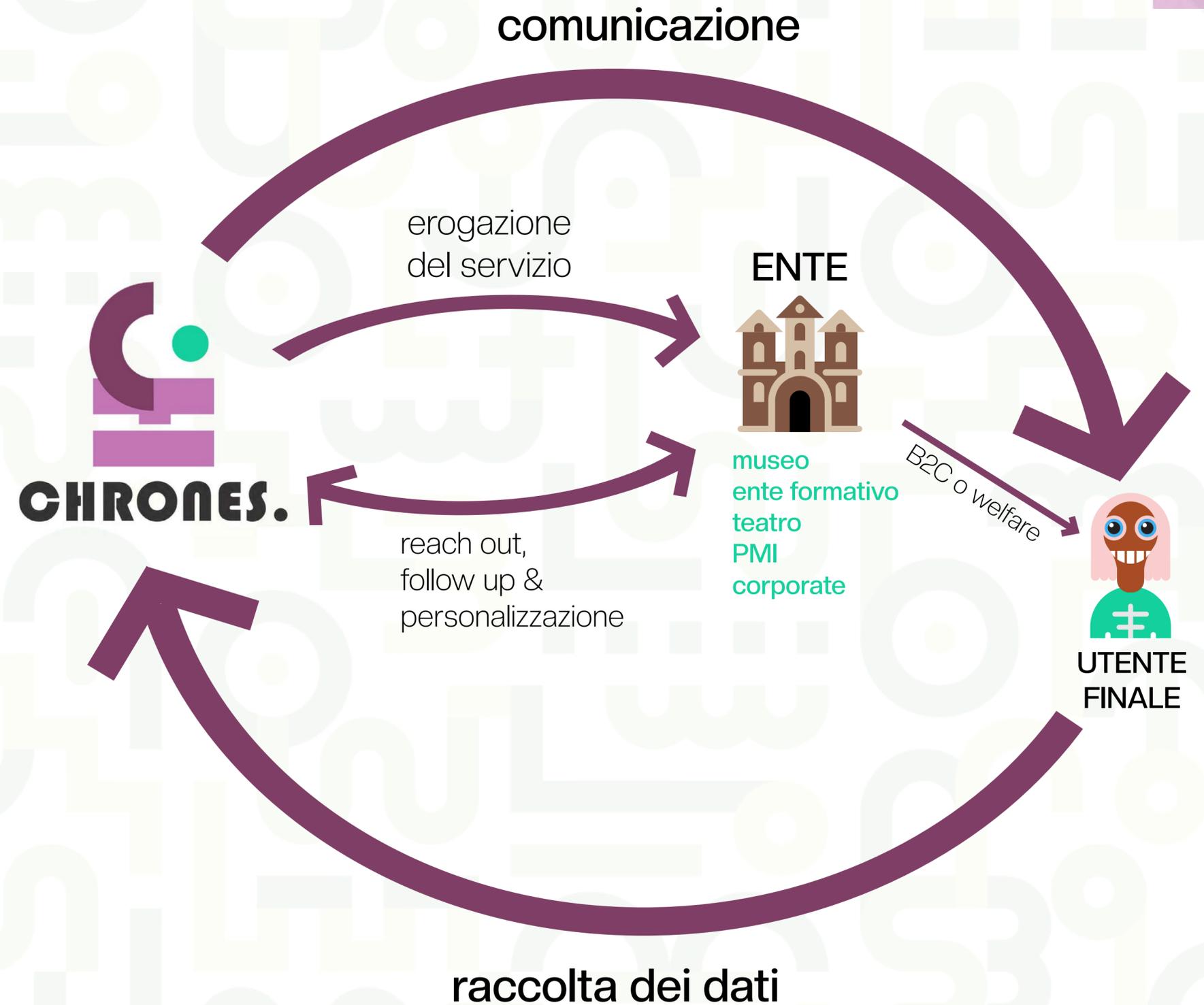


## PRODUCT AS A SERVICE

Vendita servizio singolo  
(fornitura del software /  
evento dal vivo + hardware)

Consegna dei dati raccolti  
(analitici e comportamentali)

Possibilità di una  
subscription fee  
ai nostri servizi



# il team



**ALESSANDRO ANGLANI**

**Co-Founder + CEO**  
Game Design  
Coding



**CARLA ANDOLINA**

**Co-Founder + CMO**  
SMM  
Customer Satisfaction



**ELISA ARMELLINO**

**Co-Founder + CFO**  
Project Management  
Funding



**MARCO PATRIGNANI**

**Game Programmer**  
Level design  
VR implementation



**ALESSANDRO NALLI**

**Psicologo Clinico**  
Psicoterapia Psicoanalitica  
Esistenziale



**LISA MERLETTI**

**2D Artist**  
Concept art  
Character design



**ALESSANDRA NARDELLA**

**3D Artist**  
Character design  
Autodesk Maya



**FABIO D'ONOFRIO**

**Compositore**  
Soundtrack  
SFX

# cambia sguardo!

[www.chrones.eu](http://www.chrones.eu)

[info@chrones.eu](mailto:info@chrones.eu)

Alessandro Anglani - CEO (+39) 3297643399

Carla Andolina - CMO (+39) 3409037808

