

IMPRESE	FABBISOGNI	SETTORI
Impresa n°1	• <i>Sperimentare soluzioni formative innovative basate sulla gamification e creare modelli digitali replicabili nel settore logistico</i>	• formazione e addestramento (sviluppo di soft e hard skill, sicurezza, compliance, apprendimento continuo)
Impresa n°2	• <i>Sviluppare format e strumenti replicabili per enti pubblici e privati, con focus sulla gamification dell'analisi dati e valutazione delle performance di comunicazione</i>	• marketing e finalità commerciali (brand awareness, engagement, lancio prodotto, fidelizzazione, lead generation); • innovazione organizzativa (change management, cultura aziendale, digitalizzazione dei processi interni)
Impresa n°3	• <i>Integrare meccaniche di gioco nella formazione sensoriale per aumentare engagement e retention, con percorsi interattivi basati su livelli, punteggi e badge</i>	• formazione e addestramento (sviluppo di soft e hard skill, sicurezza, compliance, apprendimento continuo); • marketing e finalità commerciali (brand awareness, engagement, lancio prodotto, fidelizzazione, lead generation); • intelligenza collettiva e partecipazione interna (co-design, crowdsourcing, generazione bottom-up di idee)
Impresa n°4	• <i>Integrare i serious game nella piattaforma LMS, sviluppando strumenti ludico-educativi per la scuola primaria</i>	• formazione e addestramento (sviluppo di soft e hard skill, sicurezza, compliance, apprendimento continuo); • customer e user experience (coinvolgimento attivo degli utenti, raccolta feedback, loyalty)
Impresa n°5	• <i>Portare il suono immersivo ovunque, comunicando meglio attraverso sistemi che sfruttano la comunicazione video</i>	• marketing e finalità commerciali (brand awareness, engagement, lancio prodotto, fidelizzazione, lead generation); • promozione culturale e museale (valorizzazione del patrimonio, narrazione immersiva, edutainment, audience development); • customer e user experience (coinvolgimento attivo degli utenti, raccolta feedback, loyalty)