



L' INNOVAZIONE È UN GIOCO SERIO

Cavalcare l'onda della *Trasformazione Digitale*

AREA DEMO 2019

HEALTHCARE

Tako Dojo: app game per smartphone e tablet pensata per aiutare i giovani pazienti diabetici a conoscere e gestire meglio la loro condizione cronica.

AMICO H: app mobile che ha l'obiettivo di accompagnare i bambini e i loro familiari durante il percorso di ospedalizzazione.

BRAVO!: ambiente terapeutico avanzato game-based in grado di aiutare i giovani affetti da ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) e disturbi dell'apprendimento nell'acquisizione di abilità cognitive e comportamentali.

SIDERA^B: piattaforma per la cura a domicilio supportata da tecnologie innovative per i pazienti con patologie croniche di particolare rilevanza.

E-LEARNING & DIGITAL TRANSFORMATION

Smart Working: digital learning, basato sulla tecnica dei casi, finalizzato ad introdurre i dipendenti alla tematica dello smart working.

Anticorruzione: digital learning, con tecniche di storytelling in stile cartoon, finalizzato ad accrescere la consapevolezza del lavoratore sui rischi connessi alla corruzione.

Sicurezza delle Informazioni: smart pills con tecniche di infografica animata per sensibilizzare i dipendenti rispetto ad alcune situazioni di rischio per quanto riguarda la sicurezza delle informazioni.

Digital Journey: moduli di digital learning basati su tecniche di storytelling per sviluppare la cultura digitale e le soft skill del personale in azienda.

Engine Configurator: gioco per progettare un motore d'auto, selezionando tra le componenti tecnologiche a disposizione quelle più adeguate a ottenere le migliori prestazioni

Game4skill: piattaforma di gamification per gestire percorsi formativi blended.

B-learning: una piattaforma tecnologica in grado di certificare la formazione on-line mediante riconoscimento biometrico dell'utente con la sicurezza della blockchain

ToTCOOP+i TECH: piattaforma di gamification per supportare l'offerta di formazione e aggiornamento professionale nel settore delle cooperative agroalimentari

Vendita prodotti assicurativi: digital learning con tecniche di storytelling per il training di agenti di vendita di prodotti assicurativi.

Gestione casse: digital learning in stile cartoon che descrive i momenti in cui, durante le attività quotidiane di un punto vendita, si possono presentare problemi di gestione della clientela e come affrontarli.

GAMING & ENTERPRISE

CAI Adventure: un videogioco 3D sviluppato per il Club Alpino Italiano che si prefigge di far conoscere ai giovani la montagna in modo corretto e responsabile.

Recruiting: app game per il pre-screening di candidati al ruolo di store manager.

Pin Bike: gamification per incentivare la mobilità urbana sostenibile, in bicicletta e carpooling.

On boarding app (Welcome Kit digitale): app che facilita l'inserimento dei nuovi dipendenti, fornendo loro una chiara e immediata comprensione di valori, identità aziendale, struttura, persone, ruoli, diritti & doveri.

Missione Cliente: app «companion» indirizzata alla rete vendita. La game app mira ad arricchire il processo formativo degli addetti alla vendita, incrementando l'engagement e la retention dei partecipanti.

