



PROBLEMA

Molti studenti oggi hanno difficoltà a mantenere costanza nello studio e motivazione nel lungo periodo. Il sistema educativo tradizionale è spesso percepito come noioso, poco interattivo e distante dagli interessi dei giovani.

I dati dimostrano che:

- 1) Gli studenti perdono interesse facilmente .
- 2) Manca un sistema di feedback immediato.
- 3) Lo studio non è percepito come coinvolgente.



SOLUZIONE



"L'unico gioco dove prendere 4 fa male...
letteralmente."

Il Concept: Boccia o Brawla!

Career Brawl trasforma lo stress scolastico in un brawler 3v3 frenetico. Non controlli eroi fantasy, ma i protagonisti della tua giornata: dal Prof di Mate che lancia equazioni esplosive allo Studente Stanco che rallenta tutti con gli sbadigli. È l'unico gioco dove la tua barra della vita è la Media Voti: se arriva a zero, sei bocciato!

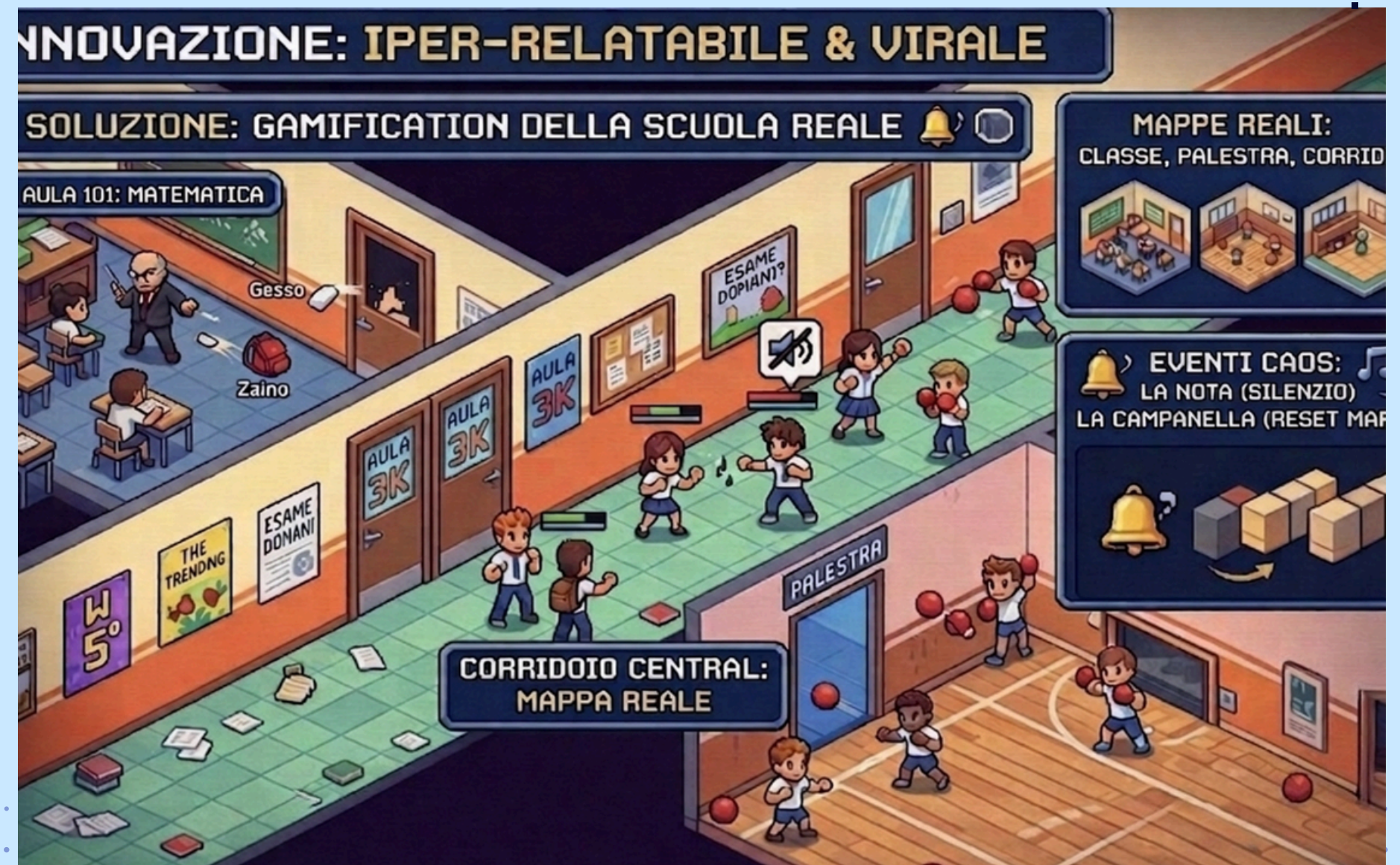


INNOVAZIONE: IPER-RELATABILE & VIRALE



A differenza dei soliti giochi, qui l'ambientazione è il tuo mondo. La soluzione è nuova perché usa la Gamification della scuola:

- Mappe Reali: Combatti in classe, in palestra o nei corridoi.
- Eventi Caos: La "Campanella" resetta la mappa, la "Nota" ti silenzia le abilità.
- Sistema Anno Scolastico: Passaggio ai livelli attraverso i rank dalla classe 1^a alla classe 5^a superiore.



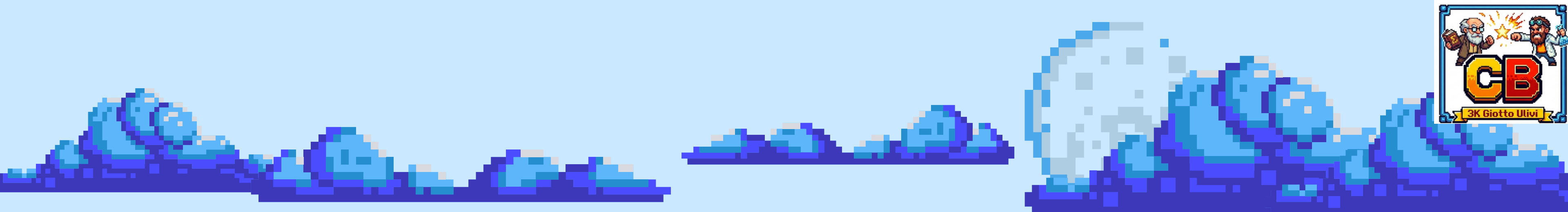
SOSTENIBILITÀ: UN BUSINESS DA "10 E LODE"



Il progetto è solido e scalabile grazie a:

- Skin Infinite: Ogni stagione scolastica porta nuovi look (Prof in gita, Studente post-esame, Boss Cyberpunk).
- Mappe UGC (user generated content): Gli utenti possono ricreare la propria scuola reale nel gioco, rendendo i contenuti infiniti.
- Social Power: I "Clan" sono le vere classi, creando una competizione reale tra istituti.





IMPATTO ETICO

Abbiamo unito il gaming all'istruzione per trasformare lo studio in una rampa di lancio professionale. Usiamo le dinamiche di gioco per costruire resilienza e disciplina, rendendo l'apprendimento una sfida dinamica che prepara gli studenti alle richieste del mercato moderno, dove l'errore diventa progresso e il successo un traguardo accessibile a tutti.

Effetti positivi della soluzione

La nostra soluzione trasforma lo studio in un percorso gratificante e orientato alla crescita professionale:

- **Engagement immediato:** Le meccaniche di gioco premiano il progresso costante, eliminando la demotivazione.
- **Disciplina autonoma:** Il formato interattivo trasforma l'obbligo in scelta, allenando la costanza necessaria nel mondo del lavoro.
- **Resilienza:** Il feedback istantaneo trasforma l'errore in un'opportunità di apprendimento, riducendo lo stress e favorendo il miglioramento continuo.



TEAM



NERI BOLOGNESI

CTO

SVILUPPO PRODOTTO
E SERVIZIO



NICOLA D'ONOFRIO

CEO

STRATEGIA



FRANCESCO ARA

COO

OPERAZIONI



ANDREA GARCEA

CFO

FINANZA



SAMUELE KALLMI

CMO

MARKETING
& COMUNICAZIONE

TEAM



IL TEAM PIU' TUTTA LA CLASSE CHE HA CONTRIBUITO AL LAVORO

CLIENTI

1. Il target principale dell'app sono:

- studenti del triennio delle scuole superiori.

2. Clienti ideali:

- studenti che vogliono trovare lavoro attraverso un'app
- studenti che vogliono migliorare i propri risultati
- utenti abituati a videogiochi e app interattive

3. Target secondario:

- insegnanti (come supporto didattico)
- genitori (per monitorare i progressi dei figli)



REVENUE MODEL



Il gioco è gratuito e punta a far imparare davvero, senza pubblicità o scorciatoie a pagamento. Si guadagna in modo onesto vendendo skin e avatar per i personaggi e un abbonamento facoltativo che offre premi extra. In questo modo, tutti gli studenti partono alla pari e il successo dipende solo dall'impegno nello studio.

MERCATO

MERCATO TOTALE ACCESSIBILE:

La nostra applicazione è accessibile a chiunque ne abbia bisogno anche se è principalmente indicata per gli studenti del triennio.

MERCATO SERVIBILE:

L'applicazione è accessibile a tutti gli studenti interessati ad app educative.

MERCATO OTTENIBILE:

Il nostro obiettivo realistico è di raggiungere 500 studenti nel primo anno.



ANALISI DELLA CONCORRENZA



Nome del Gioco	Sfide & Battaglie 	Apprendimento Personalizzato 	Progresso tramite XP 
careerBrawl	✓	✓	✓
brawl stars	✓	✗	✓
duolingo	✗	✓	✓
minecraft	✓	✗	✗
monster numbers	✓	✓	✗

LA RICHIESTA

Per sviluppare il progetto servono:

- creazione dell'app
- formazione di contenuti e design
- sistema di login e profili utenti
- collaborazione con Agenzie Interinali





GRAZIE!

CLASSE 3K
IIS GIOTTO ULIVI
INDIRIZZO SIA