

RASSEGNA STAMPA

Settembre 2019

**DigiTouch rafforza il suo portfolio offerta con la
Innovative Enterprise Gamification Platform, iEGP®**

INDICE

2019.09.11 **DAILY NET**

DIGITOUCH RAFFORZA IL PORTFOLIO CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.11 **PUBBLI.COMNOW!**

DIGITOUCH RAFFORZA IL PORTFOLIO CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.11 **TOUCHPOINT TODAY**

GRUPPO DIGITOUCH PUNTA SULLA GAMIFICATION CON L'ACQUISIZIONE DI MEWARE

2019.09.10 **BRAND-NEWS.IT**

DIGITOUCH RAFFORZA L'OFFERTA CON UNA PIATTAFORMA PER L'ENTERPRISE GAMIFICATION

2019.09.10 **BRAND-NEWS.IT VIP**

DIGITOUCH RAFFORZA L'OFFERTA CON UNA PIATTAFORMA PER L'ENTERPRISE GAMIFICATION

2019.09.10 **CLASSEEDITORI.IT**

DIGITOUCH: RAFFORZA PORTAFOGLIO CON PIATTAFORMA GAMING BUSINESS

2019.09.10 **ENGAGE.IT**

GRUPPO DIGITOUCH RAFFORZA L'OFFERTA CON UNA PIATTAFORMA DI ENTERPRISE GAMIFICATION

2019.09.10 **IT.ADVFN.COM**

DIGITOUCH: LANCIA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.10 **IT.ADVFN.COM**

DIGITOUCH: RAFFORZA PORTAFOGLIO CON PIATTAFORMA GAMING BUSINESS

2019.09.10 **MARKETINSIGHT.IT**

DIGITOUCH (AIM) RAFFORZA L'OFFERTA CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.10 **MEDIAKEY.TV**

DIGITOUCH RAFFORZA IL SUO PORTFOLIO OFFERTA CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.10 **MILANOFINANZA.IT**

DIGITOUCH LANCIA L'INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.10 **MILANOFINANZA.IT**

DIGITOUCH: RAFFORZA PORTAFOGLIO CON PIATTAFORMA GAMING BUSINESS

2019.09.10 **TGCOM24.MEDIASET.IT**

DIGITOUCH LANCIA L'INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

2019.09.10 **YOUMARK.IT**

DIGITOUCH RAFFORZA IL SUO PORTFOLIO OFFERTA CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM IEGP

Mercato DigiTouch rafforza il portfolio con la Innovative Enterprise Gamification Platform

Il Gruppo DigiTouch, Pmi innovativa quotata sul mercato AIM Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (iEGP). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention. Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un

La società presenta la nuova soluzione proprietaria sviluppata da Meware. Nel 2024 il giro di affari dell'Enterprise Gamification a 40 miliardi di dollari

sito web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La iEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un "punteggio" per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per attività di marketing e retention sui propri clienti e attivi-

tà di incentivo e stimolo della propria base dipendenti. L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di 6,8 miliardi di dollari e che si stima raggiungerà nel 2024 quota 40 miliardi (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescen-



IN QUESTA FOTO: SIMONE RANUCCI BRANDIMARTE, PRESIDENTE DI DIGITOUCH

te domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom del social gaming. La particolarità di iEGP® consiste

nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttività e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita,



AZIENDE

DigiTouch rafforza il portfolio con la Innovative Enterprise Gamification Platform

Il Gruppo DigiTouch, grazie all'acquisizione di Meware, arricchisce il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (IEGP). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention. La particolarità di IEGP consiste nell'essere una piattaforma

strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttività e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita, etc. Questo grazie alla versatilità della piattaforma, che può essere applicata sia a processi esterni che interni.



NEL PORTFOLIO DELLA PMI ENTRA L'INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

GRUPPO DIGITOUCH PUNTA SULLA GAMIFICATION CON L'ACQUISIZIONE DI MEWARE

Il Gruppo DigiTouch, PMI innovativa quotata sul mercato AIM Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di **Meware**, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (IEGP®). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention. Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La IEGP® è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un "punteggio" per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti. **Simone Ranucci Brandimarte**, presidente Gruppo DigiTouch, commenta: «Grazie alla solida expertise maturata in questi anni da Meware - che ha curato differenti progetti di enterprise gamification per

importanti aziende dei settori media, retail e informatica - il nostro gruppo è pronto a valorizzare questa tecnologia nell'ambito di progetti di digital transformation a 360°, sostenendola con tutte le verticalità del Gruppo: Business Intelligence, Cloud, Digital Advertising, Ecommerce & Content. Di fatto la IEGP® può diventare un asset strategico per le aziende al fine di migliorare performance e produttività. Come evidenziano i numeri di settore, l'enterprise gamification costituisce il prossimo grande mercato e il nostro gruppo è già pronto a cavalcare questa importante opportunità di business. L'Innovative Enterprise Gamification Platform rappresenta una svolta per le aziende che vogliono agire con efficacia sul fronte dell'incentivazione dei dipendenti e su quello della loyalty dei clienti perché è un tool capace di coltivare l'engagement in una logica prettamente

performance». L'Innovative Enterprise Gamification Platform, così come ulteriori nuove piattaforme proprietarie, arricchiscono l'offerta del gruppo e permettono anche di definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la società presenterà a fine anno, non essendo tali tecnologie finora presenti nell'offerta.



SIMONE RANUCCI BRANDIMARTE



BRANDNEWS

BRAND ▾

PLAYER ▾

COMUNICAZIONE ▾

MARKETING ▾

MEDIA ▾

GARE

INTELLIGENCE ▾

Q



**SCARICA GRATIS
IL NUMERO SPECIALE
BRAND NEWS AFTER CANNES 2019**

I TREND - TUTTI I GRAND PRIX - LE MIGLIORI CAMPAGNE - I SEMINARI PIÙ INTERESSANTI

ACCENTURE INTERACTIVE, ADIDAS, ADOBE, APPLE, ASTON MARTIN RED BULL RACING, BBDO WORLDWIDE, BURGER KING, DAIMLER, DANONE, DROGAS, EDELMAN, GOOGLE, HAVAS, HSBC, KANTAR, MASTERCARD, MCKINSEY, M&C SAATCHI, P&G, PUBLICIS ITALY, R/GA, RPA, SACAPITAL, TIKTOK, THE BODY SHOP, UNILEVER, VISA, WARC, WORLD FEDERATION OF ADVERTISERS

BRAND NEWS > PLAYER > AD TECH >

DIGITOUCH RAFFORZA L'OFFERTA CON UNA PIATTAFORMA PER L'ENTERPRISE GAMIFICATION

10 Settembre 2019

FREE AD TECH

First
Share

 Share on

 Share on

 Share on

+

La società presenta al mercato la piattaforma proprietaria sviluppata da Meware

DigiTouch rafforza la sua offerta con la Innovative Enterprise Gamification Platform iEGP. Si tratta di una piattaforma proprietaria sviluppata da Meware, società di soluzioni informatiche da poco acquisita, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento efficace in ottica engagement, incentive e retention.

Come spiega una nota, "la iEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un «punteggio» per ogni azione personale

Altre categorie

In evidenza



1

DAL WEB ALLA TV: MYVISTO FIRMA IL NUOVO SPOT DI MASTRI BIRRAI UMBRI

02 Settembre 2019



2

SCARICA BRAND NEWS SPECIALE AFTER CANNES 2019

08 Luglio 2019



3

BAROMETER&SENTIMEN SI ACCENTUA LA FLESSIONE DEGLI INVESTIMENTI PUBBLICITARI NEL PRIMO SEMESTRE. E PER FINE ANNO LE STIME SONO NEGATIVE

28 Giugno 2019

effettuata, nonché un conseguente premio”.

La piattaforma sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.



Simone Ranucci

«Grazie alla solida expertise maturata in questi anni da Meware, che ha curato differenti progetti di enterprise gamification per importanti aziende dei settori media, retail e informatica, il nostro Gruppo è pronto a valorizzare questa tecnologia nell'ambito di progetti di digital transformation a 360°, sostenendola con tutte le verticalità del Gruppo: business intelligence, cloud, digital advertising, ecommerce & content. Di fatto la iEGP può diventare un asset strategico per le aziende al fine di migliorare performance e produttività. Come evidenziano i numeri di settore, l'enterprise gamification costituisce il prossimo grande mercato e il nostro Gruppo è già pronto a cavalcare questa importante opportunità di business. L'innovative enterprise gamification platform rappresenta una svolta per le aziende che vogliono agire con efficacia sul fronte dell'incentivazione dei dipendenti e su quello della loyalty dei clienti perché è un tool capace di coltivare l'engagement in una logica prettamente performance» afferma Simone Ranucci Brandimarte, presidente del Gruppo DigiTouch.

DATI:

L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di marketing interno ed esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di \$ 6,8 miliardi e che si stima raggiungerà nel 2024 quota \$ 40 miliardi (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della gamification. Tale incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti.

Tags: Digtouch, gamification, Meware



4

SE MI ANNOI, TI CANCELLA: LA LOGICA DEL FOLLOW E DELL'UNFOLLOW SECONDO LA GENERAZIONE Z

16 Aprile 2019



5

LE GENERAZIONI CAMBIANO, MA NON I LORO BISOGNI: ECCO COME LI SODDISFANO I PIÙ GIOVANI

09 Aprile 2019

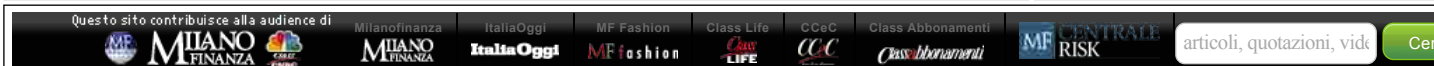
DIGITOUCH RAFFORZA LOFFERTA CON UNA PIATTAFORMA PER L'ENTERPRISE GAMIFICATION

La società presenta al mercato la piattaforma proprietaria sviluppata da Meware DigiTouch rafforza la sua offerta con la Innovative Enterprise Gamification Platform iEGP. Si tratta di una piattaforma proprietaria sviluppata da Meware, società di soluzioni informatiche da poco acquisita, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento efficace in ottica engagement, incentive e retention. Come spiega una nota, "la iEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un «punteggio» per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio". La

piattaforma sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti. Simone Ranucci «Grazie alla solida expertise maturata in questi anni da Meware, che ha curato differenti progetti di enterprise gamification per importanti aziende dei settori media, retail e informatica, il nostro Gruppo è pronto a valorizzare questa tecnologia nell'ambito di progetti di digital transformation a 360°, sostenendola con tutte le verticalità del Gruppo: business intelligence, cloud, digital advertising, ecommerce & content. Di fatto la iEGP può diventare un asset strategico per le aziende al fine di migliorare performance e produttività. Come evidenziano i numeri di settore, l'enterprise gamification costituisce il prossimo grande mercato e il nostro Gruppo è già pronto a cavalcare questa importante opportunità di business. L'innovative enterprise gamification platform rappresenta una svolta per le aziende che vogliono agire con efficacia sul fronte dell'incentivazione dei dipendenti e su quello della loyalty dei clienti perché è un tool capace di coltivare l'engagement in una logica prettamente performance» afferma Simone Ranucci Brandimarte, presidente del Gruppo DigiTouch.

DATI: L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di marketing interno ed esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di \$ 6,8 miliardi e che si stima raggiungerà nel 2024 quota \$ 40 miliardi (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della gamification. Tale incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Digitouch rafforza l'offerta con una piattaforma per l'enterprise gamification ultima modifica: 2019-09-10T16:15:42+00:00 da editorbrand01

[DIGITOUCH RAFFORZA LOFFERTA CON UNA PIATTAFORMA PER L'ENTERPRISE GAMIFICATION]



Home Page

- Chi siamo
- Contatti
- Mailing List
- Investor Relation
- Bilanci annuali
- Comunicati stampa
- Partnership

I prodotti di Class Editori

- Newspaper
- Periodici
- Le TV di Class
- GO TV
- Radio
- Editoria Elettronica

Inglese

Pubblicità

Maggiori informazioni

Abbonamenti

Maggiori informazioni

La casa editrice leader nell'informazione finanziaria, nel lifestyle, nella moda e nel lusso per l'upper class

Ultime notizie

a cura di MF-DowJonesNews

DigiTouch: rafforza portafoglio con piattaforma gaming business

ROMA (MF-DJ)—Il Gruppo DigiTouch, Pmi quotata sul mercato Aim Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (IEGP). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention. Nel contesto aziendale, informa una nota, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La IEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un "punteggio" per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti. L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di 6,8 mld di usd e che si stima raggiungerà nel 2024 quota 40 mld (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming. La particolarità di IEGP consiste nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttività e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita, etc. Questo grazie alla versatilità della piattaforma, che può essere applicata sia a processi esterni che interni. I professionisti del Gruppo DigiTouch disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del "gioco"; quindi, personalizzano graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di livello degli utenti. L'Innovative Enterprise Gamification Platform, così come ulteriori nuove piattaforme proprietarie, arricchiscono l'offerta del Gruppo e permettono anche di definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la Società presenterà a fine anno, non essendo tali tecnologie finora presenti nell'offerta. com/gug (fine) MF-DJ NEWS 11:23 10 set 2019

I siti Web di Class Editori

Milano Finanza	ItaliaOggi	Class Life	MFfashion.it	MFUI	Global Finance
ClassHorse.TV	RadioClassica	Fashion Summit	Classpublicita'	Guide di Class	

Questo sito utilizza i cookie per migliorare i servizi e l'esperienza dei lettori. Se decidi di continuare la navigazione significa che ne accetti il loro uso. [Maggiori informazioni](#) [Prosegui](#)

■ AGENZIE ■ TECNOLOGIA

Gruppo DigiTouch rafforza l'offerta con una soluzione di Enterprise Gamification

La digital company guidata da Simone Ranucci Brandimarte presenta una nuova piattaforma che le aziende possono usare sia per attività di marketing esterno sia di stimolo dei dipendenti

di **Simone Freddi** 10 settembre 2019



Simone Ranucci Brandimarte

Gruppo DigiTouch continua ad ampliare la propria offerta alle aziende e presenta al mercato l'**Innovative Enterprise Gamification Platform (iEGP®)**. Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che **applica il gaming in ambito business** con obiettivi di **engagement, incentive e retention**.

Il lancio di questa soluzione, frutto della [recente acquisizione](#) dell'azienda informatica **Meware**, permette al Gruppo di cui è presidente Simone Ranucci Brandimarte di mettere a disposizione dei propri clienti una soluzione innovativa che

Ultimi Articoli

■ CAMPAGNE

Wind: in tv il concorso "Vinci 20 anni di Super Fibra"

■ TECNOLOGIA

Microsoft Advertising lancia gli annunci search "adattabili". Ecco come funzionano

■ PROGRAMMATIC ITALIA

Index Exchange, aste più efficienti e trasparenti grazie a una serie di novità per brand ed editori

■ AGENZIE

Azerion arriva in Italia con la piattaforma AzerionOne: alla sua guida Carlo Poss e Nicolò Palestino

■ AGENZIE ■ EVENTI

Media, tecnologia e creatività al centro di Teads Converge 2019

■ MEDIA

le aziende possono usare **sia per attività di marketing verso i consumatori, sia per attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.**

Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. **La iEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo**, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un «punteggio» per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio.

Questo lancio si inserisce in un trend molto forte: **l'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di marketing interno ed esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di 6,8 miliardi di dollari e che si stima raggiungerà nel 2024 quota 40 miliardi** (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming.

La particolarità di iEGP consiste nell'essere una **piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda**. I professionisti del Gruppo DigiTouch disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del "gioco"; quindi, personalizzano graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di livello degli utenti.

«Grazie alla solida expertise maturata in questi anni da Meware – che ha curato differenti progetti di enterprise gamification per importanti aziende dei settori media, retail e informatica – il nostro Gruppo è pronto a valorizzare questa tecnologia nell'ambito di progetti di digital transformation a 360°, sostenendola con tutte le verticalità del Gruppo: Business Intelligence, Cloud, Digital Advertising, Ecommerce & Content», afferma Simone Ranucci Brandimarte, Presidente del Gruppo DigiTouch.

«Come evidenziano i numeri di settore, **l'enterprise gamification costituisce il prossimo grande mercato** e il nostro Gruppo è già pronto a cavalcare questa importante opportunità di business».

L'Innovative Enterprise Gamification Platform, insieme alle ulteriori [nuove piattaforme proprietarie](#), contribuirà a definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la Società presenterà a fine anno.

Freedra Media raccoglie 15 milioni di euro di finanziamenti

■ AZIENDE ■ RICERCHE

Centromarca: «oltre il 60% delle aziende associate aumenterà gli investimenti in comunicazione nel 2020»

■ CAMPAGNE

Sarah Jessica Parker balla il "Bra Twist" per Intimissimi

■ AZIENDE

Renault: Luciano Iengo Direttore Vendite e Marketing della Regione Eurasia

■ AZIENDE

CooperVision Italia: Roberto Pantaleoni nuovo Head of Marketing and Professional Services



ADVFN
Home of the Private Investor

10/09/2019 11:35:53

0422 1695358

Iscrizione Gratuita

Login

Monitor

Quotazioni

Grafici

Book

Desktop

Portafoglio

Notifiche

Toplist

Notizie

Follow Feed

Forum

ANTICIPA I MERCATI!**ADVFN Monitor**
GRATIS Registrati Ora

PLUS1

B

Titoli di Stato

Lista Broker

Materie Prime

Forex

Panoramica

Rating

Ricerca Quotazioni

P

Grafici interattivi e prezzi in streaming GRATIS!

REGISTRATI ORA!

Quotazione Grafico Book Ordini **Notizie** Dividendi Bilanci Storico

Digitouch (BIT)

BIT:DGT

Ok

DigiTouch: lancia Innovative Enterprise Gamification Platform

Data : 10/09/2019 @ 11:30

Fonte : MF Dow Jones (Italiano)

Titolo : Digitouch (DGT)

Quotazione : **↓ 1.28 -0.01 (-0.78%)** @ 11:19[Quotazione Digitouch](#)[Grafico](#)**ANTICIPA I MERCATI!**Visualizza oltre 100
titoli in streaming
da un'unica
pagina**ADVFN**
Monitor

Registrati Ora

DigiTouch: lancia Innovative Enterprise Gamification Platform

Il Gruppo DigiTouch ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform.

Si tratta, spiega una nota, di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention.

Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience.

com/lab

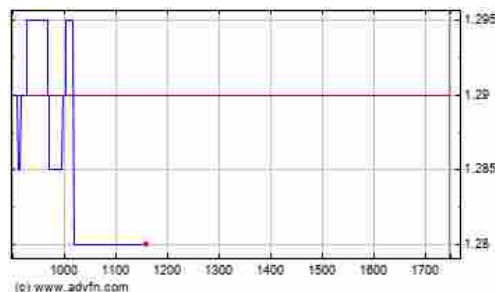
(END) Dow Jones Newswires

September 10, 2019 05:15 ET (09:15 GMT)

Copyright (c) 2019 MF-Dow Jones News Srl.

Grafico Azioni Digitouch (BIT:DGT)
Intraday

Oggi : Martedì 10 Settembre 2019



Taggalo in



La tua Cronologia

DAI IL TUO 5X1000 A FISM.

#SMUOVITI

Grafici interattivi e prezzi in streaming GRATIS!

REGISTRATI ORA!

Quotazione Grafico Book Ordini **Notizie** Dividendi Bilanci Storico

Digitouch (BIT)

BIT:DGT

Ok

DigiTouch: rafforza portafoglio con piattaforma gaming business

Data : 10/09/2019 @ 11:37

Fonte : MF Dow Jones (Italiano)

Titolo : Digitouch (DGT)

Quotazione : **↑ 1.3 0.01 (0.78%)** @ 11:45[Quotazione Digitouch](#)[Grafico](#)

Promozione Antifurto Verisure: Questo Mese -50%. Calcola Gratis il Tuo Preventivo

verisure.it

PREVENTIVO

DigiTouch: rafforza portafoglio con piattaforma gaming business

Il Gruppo DigiTouch, Pmi quotata sul mercato Aim Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (iEGP). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention.

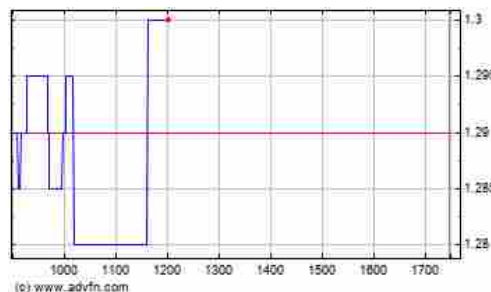
Nel contesto aziendale, informa una nota, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La iEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un "punteggio" per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.

L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di 6,8 mld di usd e che si stima raggiungerà nel 2024 quota 40 mld (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming.

La particolarità di iEGP consiste nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttività e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita, etc.

**Grafico Azioni Digitouch (BIT:DGT)
Intraday**

Oggi : Martedì 10 Settembre 2019



Questo grazie alla versatilità della piattaforma, che può essere applicata sia a processi esterni che interni.

I professionisti del Gruppo DigiTouch disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del "gioco"; quindi, personalizzano graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di livello degli utenti.

L'Innovative Enterprise Gamification Platform, così come ulteriori nuove piattaforme proprietarie, arricchiscono l'offerta del Gruppo e permettono anche di definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la Società presenterà a fine anno, non essendo tali tecnologie finora presenti nell'offerta.

com/gug

(END) Dow Jones Newswires

September 10, 2019 05:22 ET (09:22 GMT)

Copyright (c) 2019 MF-Dow Jones News Srl.

Taggalo in      



Progettazione e realizzazione di macchine speciali automatizzate
Nuova Idemont srl

[VISITA SITO](#)

La tua Cronologia



Le azioni che visualizzerai appariranno in questo riquadro, così potrai facilmente tornare alle quotazioni di tuo interesse.

Registrati ora per creare la tua watchlist personalizzata in tempo reale streaming.

[CREA LA TUA WATCHLIST PERSONALIZZATA >](#)

50 GIGA
MINUTI E SMS
ILLIMITATI

5 A PARTIRE DA
,99€ / MESE



kena
MOBILE

[SCOPRI DI PIÙ](#)

Per accedere al tempo reale push di Borsa è necessario registrarsi.

Accedendo ai servizi offerti da ADVFN, ne si accettano le condizioni generali [Termini & Condizioni](#)

[Suggerimenti](#) [Avvertimenti per gli Investitori](#) [Copyright © 1999 - 2019](#) [Cookie e Politica sulla Privacy](#)

 [ADVFN UK](#)  [Investors Hub](#)  [ADVFN Italy](#)  [ADVFN Australia](#)  [ADVFN Brazil](#)

We use [cookies](#) as set out in our [privacy policy](#). By using this website, you agree we may place these [cookies](#) on your device.

[Continue to site](#)

DIGITOUCH (AIM) – RAFFORZA L'OFFERTA CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

10/09/2019

Grazie all'acquisizione di Meware, il Gruppo DigiTouch ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (iEGP). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention, generando un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo.

La piattaforma sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.

L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale. Nel 2018 ha generato un giro d'affari di 6,8 miliardi di dollari e si stima che possa raggiungere nel 2024 quota \$ 40 miliardi (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification.

Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy,

Lettera all'Investitore:

**AMM – "CRESCITA SELETTIVA E SVILUPPO DELLA REDDITIVITÀ"**

04/09/2019

**PIERREL – ESPANSIONE PRODUTTIVA ED INTERNAZIONALE PER ACCELERARE SULLA CRESCITA**

02/09/2019

Company Insight:

**TELEFONICA – CONNETTIVITÀ E DIGITALIZZAZIONE COME FONDAMENTI STRATEGICI**

02/09/2019

l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming.



"Grazie alla solida expertise maturata in questi anni da Meware, che ha curato differenti progetti di enterprise gamification per importanti aziende dei settori media, retail e informatica, il nostro Gruppo è pronto a valorizzare questa tecnologia nell'ambito di progetti di digital transformation a 360°, sostenendola con tutte le verticalità del Gruppo: Business

Intelligence, Cloud, Digital Advertising, Ecommerce & Content", afferma Simone Ranucci Brandimarte, Presidente del Gruppo DigiTouch.

"La iEGP può diventare un asset strategico per le aziende al fine di migliorare performance e produttività. Come evidenziano i numeri di settore, l'enterprise gamification costituisce il prossimo grande mercato e il nostro Gruppo è già pronto a cavalcare questa importante opportunità di business".

L'Innovative Enterprise Gamification Platform e le ulteriori nuove tecnologie proprietarie (tra cui le nuove soluzioni di **Intelligenza Artificiale e Machine Learning applicate alla Business Intelligence**, di **Experience Design** e la **Meware Cognitive Platform**) arricchiscono l'offerta del Gruppo e permettono anche di definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la Full Digital Platform Company presenterà a fine anno, non essendo tali tecnologie finora presenti nell'offerta.

AZIENDE DigiTouch

👍 Mi piace 0



ARTICOLI CORRELATI



DIGITOUCH (AIM) – RAFFORZA L'OFFERTA CON LA INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM



DIGITOUCH (AIM) – PROSEGUE LA FASE DI VOLATILITÀ MA IL BUSINESS RIMANE SOLIDO



TECNOLOGIA AIM (FLAT) – RELATECH (+5%) IN VETTA AL SETTORE



POWERSOFT (AIM) – RAFFORZA LA POSIZIONE NEL MERCATO CON NUOVI PRODOTTI INNOVATIVI

06/08/2019

Editoriali:



09/09/2019



I MERCATI ED IL DOLLARO FORTE

03/09/2019



LE RECESSIONI NON SONO MAI PREVEDIBILI

20/08/2019

Analisi Tecnica:



09/09/2019



ANALISI TECNICA – SALINI IMPREGIO: FASE DI COMPRESSIONE IN CORSO

06/09/2019



ANALISI TECNICA – FALCK RENEWABLES: A RISCHIO LA TENUTA DEL TREND RIALZISTA DI LUNGO PERIODO

05/09/2019

Analisi e Approfondimenti:

Leggi news

mediakey.tv » News » Leggi news

- Newsletter
- Archivio News

DigiTouch rafforza il suo portfolio offerta con la Innovative Enterprise Gamification Platform



Il Gruppo DigiTouch, PMI innovativa quotata sul mercato AIM Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (iEGP®). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche

esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention.

Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La iEGP® è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un «punteggio» per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.

L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di \$ 6,8 miliardi e che si stima raggiungerà nel 2024 quota \$ 40 miliardi (con un tasso di crescita annuale medio del 32%)

^[1] Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming.

La particolarità di iEGP® consiste nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento

Questo sito contribuisce alla audience di

MILANO FINANZA CNBC ItaliaOggi MF Fashion Class LIFE Class abbonamenti

articoli quotazioni video Cerca

MF ONLINE MILANO FINANZA CNBC

GIORNALE & TV PRIMI IN BUSINESS & FINANZA

Accedi | Registrati | Abbonati

Newsletter Status Utente

Martedì 10 Settembre 2019 - Ore 16:22

Sfoglia online il numero di oggi

Home Edicola Italia Europa Mondo MFDJ Mercati MF AIM Italia Strumenti In Gestione Tecnologia Lifestyle Investimenti Live TV

Banche Bail In Industria Analisi Risparmio Tech Politica Utility Commodity Corporate M&A Classifiche IPO Eco:nomia MF Shipping Rapporti

NEWS

10/09/2019 16:00

TUTTE LE NEWS

INDIETRO

CORPORATE NEWS

DigiTouch lancia l'Innovative Enterprise Gamification Platform

Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention



VOTA ★★★★★ 0 VOTI

Il gruppo **DigiTouch**, Pmi innovativa quotata sul mercato Aim Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (IEGP®). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention.

Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La IEGP® è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un punteggio per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.

L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di \$ 6,8 miliardi e che si stima raggiungerà nel 2024 quota 40 miliardi di dollari (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming.

La particolarità di IEGP® consiste nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttività e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita, etc. Questo grazie alla versatilità della piattaforma, che può essere applicata sia a processi esterni che interni.

I professionisti del Gruppo **DigiTouch** disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del gioco; quindi, personalizzano graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di

**Sistema d'allarme efficace**

L'unica soluzione definitiva contro i ladri

ufe Nebbiogeno UFO

scopri di più

Le News più lette

Tutte

1. La Bce potrebbe deludere il 12 settembre, ma sarà necessario

09/09/2019

2. Blackrock: tassi zero per sempre in Ue. L'occasione Btp indicizzati

10/09/2019

3. Société Générale, 5 buy e 5 sell in Europa

10/09/2019

4. Moody's: l'Italia deve emettere 280 mld di Btp. Ne ha risparmiati 2,4

10/09/2019

5. FtseMib future: spunti operativi per martedì 10 settembre

10/09/2019

Le News piu' commentate

Tutte

1. FtseMib future: spunti operativi per venerdì 6 settembre

06/09/2019

2. FtseMib future: spunti operativi per lunedì 9 settembre

09/09/2019

DIGITOUCH: RAFFORZA PORTAFOGLIO CON PIATTAFORMA GAMING BUSINESS

ROMA (MF-DJ)--Il Gruppo DigiTouch , Pmi quotata sul mercato Aim Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (iEGP). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention. Nel contesto aziendale, informa una nota, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La iEGP e' una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un "punteggio" per ogni azione personale effettuata, nonche' un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sara' destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attivita' di marketing e retention sui propri clienti e attivita' di incentivo e stimolo della propria base dipendenti. L'enterprise gamification e', all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in piu' forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di 6,8 mld di usd e che si stima raggiungera' nel 2024 quota 40 mld (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari e' prevalentemente negli Stati Uniti, il che da' anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento e' sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessita' delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming. La particolarita' di iEGP consiste nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upsell, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttivita' e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita, etc. Questo grazie alla versatilita' della piattaforma, che puo' essere applicata sia a processi esterni che interni. I professionisti del Gruppo DigiTouch disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del "gioco"; quindi, personalizzano graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di livello degli utenti. L'Innovative Enterprise Gamification Platform, cosi' come ulteriori nuove piattaforme proprietarie, arricchiscono l'offerta del Gruppo e permettono anche di definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la Societa' presentera' a fine anno, non essendo tali tecnologie finora presenti nell'offerta. com/gug (fine) MF-DJ NEWS))

[DIGITOUCH: RAFFORZA PORTAFOGLIO CON PIATTAFORMA GAMING BUSINESS]



Martedì 10 Settembre

MILANO ☀️ 22°C

> Tgcom24 > Economia > News d'agenzia > DigiTouch lancia l'Innovative Enterprise Gamification Platform

Quotazioni Borsa

News d'agenzia

Mf-Dow Jones

Caldissime MF

Focus Ipo

Commenti Borsa

Comm. Borse Estere

Indici Borse estere

Fondi comuni

Euro e valute

Tassi

Fisco

Petrolio

In collaborazione con **MILANO**

Cerca Titoli

Milano - Azioni *

Invia

Note sull'utilizzo dei dati

MF ONLINE

< Indietro

DIGITOUCH LANCIA L'INNOVATIVE ENTERPRISE GAMIFICATION PLATFORM

10/09/2019 16:00

Il gruppo DigiTouch, Pmi innovativa quotata sul mercato Aim Italia e posizionata sul mercato come Full Digital Platform Company, grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni ad alta innovazione tecnologica, quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform (IEGP®). Si tratta di una piattaforma proprietaria, tra le poche esistenti in Italia, che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento molto efficace in ottica engagement, incentive e retention.

Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito Web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La IEGP® è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un punteggio per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di Gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti. L'enterprise gamification è, all'interno dei servizi di Marketing Interno ed Esterno all'azienda, uno dei mercati in più forte crescita a livello globale, che nel 2018 ha generato un giro d'affari di \$ 6,8 miliardi e che si stima raggiungerà nel 2024 quota 40 miliardi di dollari (con un tasso di crescita annuale medio del 32%). Ad oggi, il 90% del volume di affari è prevalentemente negli Stati Uniti, il che dà anche maggiore potenziale di crescita al mercato europeo della Gamification. Tale importante incremento è sostenuto dalla crescente domanda di arricchimento dell'esperienza dei consumatori e dalla necessità delle aziende di migliorare il coinvolgimento dei dipendenti. Ma vi sono anche altri fenomeni che concorrono al boost di questo mercato, quali l'aumento di dispositivi mobili connessi, l'app economy, l'affermazione degli user generated content e il boom dei social gaming.

La particolarità di IEGP® consiste nell'essere una piattaforma strutturale multilivello, che viene configurata in base alle esigenze specifiche espresse da ciascuna azienda. Gli obiettivi che possono essere soddisfatti sono disparati: loyalty, retention, upselling, spostamento del comportamento d'acquisto, miglioramento della produttività e del rispetto delle deadline, knowledge management, incentivazione della forza vendita, etc. Questo grazie alla versatilità della piattaforma, che può essere applicata sia a processi esterni che interni.

I professionisti del Gruppo DigiTouch disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del gioco; quindi, personalizzano graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di livello degli utenti.

"Grazie alla solida expertise maturata in questi anni da Meware, che ha curato differenti progetti di enterprise gamification per importanti aziende dei settori media, retail e informatica, il nostro gruppo è pronto a valorizzare questa tecnologia nell'ambito di progetti di digital transformation a 360°, sostenendola con tutte le verticalità del gruppo: Business Intelligence, Cloud, Digital Advertising, Ecommerce & Content. Di fatto la IEGP® può diventare un asset strategico per le aziende al fine di migliorare performance e produttività. Come evidenziano i numeri di settore, l'enterprise gamification costituisce il prossimo grande mercato e il nostro gruppo è già pronto a cavalcare questa importante opportunità di business. L'Innovative enterprise Gamification Platform rappresenta una svolta per le aziende che vogliono agire con efficacia sul fronte dell'incentivazione dei dipendenti e su quello della loyalty dei clienti perché è un tool capace di coltivare l'engagement in una logica prettamente performance", ha affermato Simone Ranucci Brandimarte, presidente di DigiTouch.

L'Innovative Enterprise Gamification Platform, così come ulteriori nuove piattaforme proprietarie, arricchiscono l'offerta del Gruppo e permettono anche di definire le basi per il nuovo piano industriale 2020-2022 che la Società presenterà a fine anno, non essendo tali tecnologie finora presenti nell'offerta.

Strumenti

Stampa

Condividi

Invia

Ricerca avanzata News Help

Le News piu' lette

1. Société Générale, 5 buy e 5 sell in Europa [10/09/2019](#)
2. Il sell-off sui bond e lo spettro della deflazione in Cina guidano l'Asia [10/09/2019](#)
3. Mercato cauto, in attesa della Bce [09/09/2019](#)
4. Edares, nuova apertura di Dan John nel centro storico di Roma [10/09/2019](#)
5. FINLAND TF 0% ST24 EUR [09/09/2019](#)

pubblicità



INTERACTIVE

DigiTouch rafforza il suo portfolio offerta con la Innovative Enterprise Gamification Platform iEGP

10 Settembre 2019



Il Gruppo DigiTouch grazie all'acquisizione di Meware, ha arricchito il proprio portfolio offerta con alcune soluzioni quali l'Innovative Enterprise Gamification Platform. Si tratta di una piattaforma proprietaria che applica il gaming in ambito business, offrendo alle aziende uno strumento in ottica engagement, incentive e retention.

Nel contesto aziendale, la gamification si riferisce all'integrazione delle meccaniche di gioco in un processo aziendale interno, in un sito web o in una campagna di marketing, con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dell'audience. La iEGP è una piattaforma che genera un flusso continuo di coinvolgimento dei consumatori nel medio-lungo periodo, attraverso l'implementazione di meccaniche di gamification, che ingaggiano il pubblico e prevedono l'assegnazione di un 'punteggio' per ogni azione personale effettuata, nonché un conseguente premio. La piattaforma di gamification sarà destinata a grandi e medi clienti che la utilizzeranno per: attività di marketing e retention sui propri clienti e attività di incentivo e stimolo della propria base dipendenti.

I professionisti del Gruppo DigiTouch disegnano il flusso di gamification e la narrazione, scelgono le dinamiche di engagement e integrano sulla piattaforma le regole del 'gioco'; quindi, personalizzano



graficamente la piattaforma di gioco e infine sviluppano un'app o una user interface che permetta alle aziende di ricevere le notifiche in tempo reale dell'avanzamento di livello degli utenti.

Commenti: 0

Ordina per **Meno recenti** ▾



Aggiungi un commento...

Plug-in Commenti di Facebook

PARTNER FOR YOUR BUSINESS



MEDIACOM



FCB MILAN



MAX INFORMATION



[About us](#) [Contact us](#) [Advertising](#) [Informativa privacy](#) [Cookie Policy](#) [Credit](#)

© 2018 Youmark - P.IVA e CF: 05763070967 - sede sociale Viale Coni Zugna 23, 20144 Milano - RI Milano N° 05763070967
- REA 1847551 - Youmark comunicazione marketing media reg. trib. di Milano n°353 del 28 maggio 2007

Developed by GAG