

Informazione Regolamentata n. 20218-28-2024	Data/Ora Inizio Diffusione 23 Settembre 2024 08:20:02	Euronext Growth Milan
---	--	-----------------------

Societa' : IDNTT

Identificativo Informazione
Regolamentata : 195793

Utenza - Referente : I-DENTITYN01 - Negrini

Tipologia : REGEM

Data/Ora Ricezione : 23 Settembre 2024 08:20:02

Data/Ora Inizio Diffusione : 23 Settembre 2024 08:20:02

Oggetto : IDNTT LANCIA "IDNTT+" (IDNTTplus.it) ED
ENTRA NEL MERCATO CONSUMER CON UN
OFFERTA PROPRIETARIA DI VIDEOGIOCHI
E DI CONTENUTI ESCLUSIVI A PAGAMENTO

Testo del comunicato

Vedi allegato

IDNTT

IDNTT LANCIA “IDNTT+” ([IDNTTplus.it](https://www.idnttplus.it)) ED ENTRA NEL MERCATO CONSUMER CON UN OFFERTA PROPRIETARIA DI VIDEOGIOCHI E DI CONTENUTI ESCLUSIVI A PAGAMENTO

UN MERCATO, QUELLO DEI VIDEOGIOCHI, CHE SOLO IN ITALIA HA RAGGIUNTO UN GIRO D’AFFARI DI OLTRE 2,3 MILIARDI DI EURO NEL 2023 CON UN PUBBLICO DI 13 MILIONI DI UTENTI

NOMINATA VALERIA ZAFFINA QUALE HEAD OF MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT PER ACCELERARE LO SVILUPPO DI IDNTT+

Chiasso (Svizzera), 23 settembre 2024

IDNTT SA (IDNTT:IM, CH1118852594), *MarTech Content Factory* attiva nella produzione di contenuti *omnichannel*, quotata sul mercato Euronext Growth Milan (EGM) di Borsa Italiana e nel segmento open market “Quotation Board” della Borsa di Francoforte, comunica il lancio di IDNTT Plus SAGL (di seguito “**IDNTT+**”, già Mediaweb Europa SAGL, società interamente controllata dalla capogruppo IDNTT SA) con l’obiettivo di ampliare l’offerta di contenuti nel settore dei **videogiochi** e dei **contenuti esclusivi a pagamento**.

IDNTT+ nasce per **entrare nel Mercato Consumer (B2C e B2B2C), con un’offerta proprietaria di videogiochi e di contenuti esclusivi a pagamento per le nuove generazioni Z e ALPHA** attraverso la selezione di *content creators* con milioni di followers ed alti tassi di engagement, gestiti dalla controllata IN-SANE!, che diventano protagonisti di nuove esperienze di intrattenimento digitale, trasformando gli stessi *influencer* in brand, i loro *contenuti* in prodotti o meccaniche di gioco e i loro *follower* in consumatori.

Il modello di business prevede che IDNTT+ svilupperà e venderà prodotti ed esperienze digitali di intrattenimento e di gioco, facendo leva sulla *brand awareness*, sui contenuti e sulla *fan base* del *content creator*, acquisendo la proprietà o la licenza dell’IP (Intellectual Property) dei *creators*, delegando loro la promozione e il marketing del prodotto all’interno della propria *community*.

IDNTT+ sarà dotata di risorse proprie, soluzioni software e piattaforme digitali, sviluppati sia internamente che in collaborazione con *partner* di pluriennale esperienza nel settore dei videogiochi.

Christian Traviglia, Presidente e CEO di IDNTT SA, ha dichiarato: “*Uno dei nostri punti di forza è sempre stata la capacità di cogliere i mega-trend e adeguare la nostra offerta di contenuti alla domanda del mercato.*”

Il settore dei videogiochi e dei contenuti esclusivi a pagamento rappresenta un’opportunità unica per differenziare l’offerta di IDNTT e continuare a crescere, consentendoci di entrare da protagonisti anche nel mercato Consumer (B2B2C & B2C) dei contenuti per l’entertainment. Mercati molto scalabili, profittevoli e caratterizzati da multipli “double digit”.

Operazione che è stata possibile realizzare grazie alle sinergie e alle economie di scala che siamo stati capaci di creare e valorizzare all’interno del nostro gruppo, mettendo a fattor comune il core business, ovvero la capacità di produrre qualsiasi tipo di contenuto, con l’esperienza, le risorse e le competenze di ogni azienda che abbiamo acquisito negli ultimi 2 anni.

Un’operazione studiata e pianificata in ogni dettaglio, prendendo decisioni attraverso test di mercato che abbiamo condotto in riservatezza durante l’ultimo anno, perché in IDNTT, come sapete, sono sempre i numeri a guidare il nostro pensiero e le nostre decisioni.

IDNTT

Un apprendimento progressivo, razionale, coerente, “coltivato” nel tempo, che ci ha consentito di validare questo nuovo modello di business dedicato al mercato Consumer. Modello che si affiancherà a quello storico dedicato al Mercato Business (B2B) che oggi esprime il 100% del fatturato del Gruppo.

Lo sviluppo di questo nuovo mercato consumer, sarà affidato a Valeria Zaffina, Manager di esperienza, che ha deciso di sposare il nostro progetto e che siamo convinti sarà in grado di contribuire in modo positivo allo sviluppo di questa di IDNTT+. Benvenuta Valeria!

Adesso non ci resta che sederci in poltrona e aspettare l’uscita del primo Videogioco di IDNTT+, che sono certo, farà tanto rumore... Stay tuned! “

A rafforzare la strategia di sviluppo IDNTT+ si inserisce anche la nomina di **Valeria Zaffina** quale **Head of Marketing & Business Development**, che metterà in campo la propria esperienza di oltre 20 anni maturata in Ubisoft, uno degli editori e sviluppatori di videogiochi più importanti al mondo, dove ha ricoperto il ruolo di Head of Marketing & Communication e ha contribuito al successo di titoli iconici come Assassin’s Creed e Just Dance, oltre a numerosi progetti di Esport. Valeria vanta inoltre un background economico avendo ricoperto il ruolo di auditor per 6 anni presso Arthur Andersen, per lungo tempo una delle principali multinazionali di revisione di bilancio e consulenza a livello mondiale.

Valeria Zaffina, Head of Marketing & Business Development di IDNTT+, ha dichiarato: *“Porterò la stessa passione, innovazione e coinvolgimento dei fan che hanno reso il mondo dei videogiochi un settore di successo. Il nostro obiettivo sarà sviluppare collaborazioni autentiche tra brand e creator, creando progetti su misura che rispecchino i valori e le aspettative del pubblico. Non si tratta solo di misurare il successo in termini di KPI quantitativi, ma di creare un legame genuino e duraturo tra brand e influencer.”*

Il presente comunicato stampa è disponibile sul sito internet di IDNTT www.ir.idntt.ch nella sezione Investor Relations e su www.emarketstorage.com.

IDNTT SA

IDNTT (www.IDNTT.ch) (IDNTT:IM, ISIN:CH1118852594), con Headquarter in Svizzera e controllate in Olanda, Romania, Italia e Spagna, è una Martech Content Factory che produce ogni giorno centinaia di contenuti *omnichannel* con processi industriali certificati ISO 9001 e governati dalla tecnologia. Contenuti *“data driven”*, sviluppati grazie alla raccolta e l’analisi dei dati e degli interessi degli utenti, che hanno l’obiettivo di convertire la visione del contenuto in vendite on-line, off-line e aumentare la *brand awareness* delle aziende.

Con l’acquisizione nell’ottobre 2022 di In-Sane! (in-sane.it), IDNTT è entrata anche nel mondo dell’*influencer marketing* e dei contenuti di *intrattenimento* per le nuove generazioni. In-SANE! è una delle prime Talent Agency Italiane con oltre 170 *influencer*, *gamer* e *creator* in esclusiva e il primo MCN - Multi Channel Network in Italia con oltre 190 canali YouTube gestiti in esclusiva, secondo l’ultima ricerca di ComScore (www.comescore.com).

Nel 2023, a seguito dell’ingresso nel capitale di Aldo Biasi Comunicazione Srl (aldobiasi.com), società fondata da Aldo Biasi, firma storica della comunicazione italiana (wikipedia.org/wiki/Aldo_Biasi), il Gruppo IDNTT entra nel business delle grandi produzioni di spot televisivi con gli “IDNTT STUDIOS”, con Aldo Biasi nel ruolo di Direttore Creativo, per un’offerta di contenuti completa e integrata. Nel 2024 IDNTT entra nel capitale di C41 (c41.eu), *creative content factory* con sedi in Italia e in Olanda, con un portafoglio di clienti fidelizzati tra i brand più rilevanti nel settore del fashion e del design. C41 è inoltre titolare ed editore di “C41 Magazine” (C41magazine.com), uno dei principali magazine di tendenza indipendenti distribuito in 15 Paesi, con una *fanbase* di circa 125.000 follower su Instagram, focalizzato su tematiche contemporanee provenienti da tutto il mondo, riflettendo visioni e coinvolgendo nuove generazioni, fotografi e registi nel campo della moda e del design.

Nel giugno 2024 IDNTT acquisisce il 59% di RealLife Television (reallifetv.com), attiva dal 1999 e con sedi a Roma, Milano e Azerbaijan, che produce oltre 3.000 contenuti digitali e oltre 1.000 ore di produzioni TV e video all’anno. RLTV nel corso della propria storia si è dimostrata capace di anticipare le nuove tendenze nell’ambito dei sistemi di fruizione dei contenuti posizionandosi quale “first mover”; ne sono un esempio la gestione dei canali televisivi *live* e *on demand* sul cellulare per gli operatori WindTRE e Vodafone, oppure la creazione dei primi telegiornali sul web e mobile per ANSA, e i primi progetti di *digital signage* per autostrade e aeroporti con un palinsesto di contenuti interamente prodotti e gestiti da RLTV. A settembre 2024 IDNTT costituisce IDNTT+ (IDNTTplus.it) ed entra nel mercato consumer B2C e B2B2C con un’offerta proprietaria di videogiochi e di contenuti esclusivi a



pagamento per le nuove generazione Z e ALPHA attraverso la selezione di *content creators* con milioni di followers ed alti tassi di engagement, gestiti dalla controllata IN-SANE, che diventano protagonisti di nuove esperienze di intrattenimento digitale trasformando gli influencer in brand, i loro contenuti in prodotti o meccaniche di gioco e i loro follower in consumatori.

CONTATTI:

EMITTENTE

IDNTT | Christian Traviglia | IR Manager | affarisocietari@idntt.ch | T: +41 (0) 91 210 89 49 | via Maestri Comacini, 4 - 6830 Chiasso

INVESTOR & MEDIA RELATIONS

IRTOP Consulting | ir@irtop.com | redazione@irtop.com | T: + 39 02 4547 3884 | Via Bigli, 19 - 20121 Milano

EURONEXT GROWTH ADVISOR & SPECIALIST

Integrae SIM | info@integraesim.it | T: +39 +39 02 9684 68 64 | Piazza Castello, 24 - 20121 Milano

Fine Comunicato n.20218-28-2024

Numero di Pagine: 5