

# 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](http://www.ir.idntt.ch) nella sezione Investor Relations e su [www.emarketstorage.com](http://www.emarketstorage.com).*

## IDNTT SA

IDNTT ([www.IDNTT.ch](http://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](http://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.comscore.com](http://www.comscore.com)).

Nel 2023, a seguito dell’ingresso nel capitale di Aldo Biasi Comunicazione Srl ([aldobiasi.com](http://aldobiasi.com)), società fondata da Aldo Biasi, firma storica della comunicazione italiana ([wikipedia.org/wiki/Aldo\\_Biasi](http://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](http://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](http://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](http://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](http://IDNTTplus.it)) ed entra nel mercato consumer B2C e B2B2C con un’offerta proprietaria di videogiochi e di contenuti esclusivi a

# IDNTT



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](mailto:affarisocietari@idntt.ch) | T: +41 (0) 91 210 89 49 | via Maestri Comacini, 4 - 6830 Chiasso

### INVESTOR & MEDIA RELATIONS

**IRTOP Consulting** | [ir@irtop.com](mailto:ir@irtop.com) | [redazione@irtop.com](mailto:redazione@irtop.com) | T: + 39 02 4547 3884 | Via Bigli, 19 - 20121 Milano

### EURONEXT GROWTH ADVISOR & SPECIALIST

**Integrae SIM** | [info@integraesim.it](mailto:info@integraesim.it) | T: +39 +39 02 9684 68 64 | Piazza Castello, 24 - 20121 Milano