

Progetto PervActive Entertainment (PAE)

Executive Summary



PERVACTIVE S.R.L.

Fondata nel 2006
Capitale Sociale: 25.000 euro

Sede Legale

Via C. Tenca 24
00159 Roma (Italia)

Sedi Operative

(1) Programma EGO
Ericsson Telecomunicazioni SpA
Via Anagnina 203
00040 Roma (Italia)

(2) Incubatore d'Impresa E2BLab
CEIS, Facoltà di Economia
Università di Roma "Tor Vergata"
Via Columbia 2
00133 Roma

Telefono

+39 06 7258 4270 (Sede EGO)
+39 06 7259 5565 (Sede E2BLab)
+39 348 7738510 (mobile)

Fax

+39 1782707073

Web

<http://www.pervactive.com>

Email

info@pervactive.com

Partner



MERCATO

Il mercato internazionale dei videogiochi ha raggiunto nel 2005 un fatturato internazionale di circa 60 miliardi di euro. Dal 2005 è in crescita annuale del 14%, con picchi nei paesi europei, in particolare l'Italia, ed è previsto che quintuplicherà entro il 2011, secondo le previsioni degli analisti del settore (fonte: Deloitte & Touche, AESVI). Di questo mercato, la quota che relativa a gioco online e gioco mobile rappresenta attualmente il 31% del fatturato ed è destinata a superare il 50% entro il 2011, con un picco di espansione previsto per il 2008 (fonte: OECD).

PRODOTTO

Il progetto d'impresa PAE, proposto dai fondatori di PervActive S.r.l., start-up innovativa che sviluppa tecnologie pervasive e interattive applicate al software e ai nuovi media, si propone di cogliere le opportunità offerte da questo mercato, offrendo al mercato consumer dei videogiocatori un nuovo tipo di prodotto, basato su un brevetto proprietario registrato, che implementa l'innovativo concetto di "gioco pervasivo". È con l'ausilio di sistemi di Intelligenza Artificiale, di servizi location-based, di gioco di ruolo e di guerilla marketing, coniugati in un approccio cross-media e multiplatforma applicato al gioco multiplayer di massa online e su dispositivi mobili, che l'impresa si propone di incrementare esponenzialmente l'esperienza di gioco offerta agli utenti rispetto alle possibilità attuali di un classico videogioco massivo online.

VISIONE

"Il Virtuale che Sconfina nel Reale" è lo slogan che definisce la nostra visione del gioco.

TECNOLOGIA E CONTENUTI

La tecnologia si basa su Java al 100%, data l'elevata portabilità multiplatforma, e su sistemi di Intelligenza Artificiale all'avanguardia, come le Personalità Sintetiche, mentre i contenuti del videogioco sono organizzati secondo un particolare Setting Pervasivo.

SOVVENZIONI E INVESTIMENTI

Il progetto è stato tra i 10 ammessi al percorso di incubazione di E2BLab, presso il CEIS della Facoltà di Economia dell'Università di Tor Vergata, al termine di un complesso percorso di selezione che ha visto la valutazione di circa 120 proposte, ed è anche una delle 3 aziende ammesse al Programma EGO, in virtù del quale si avvale di Ericsson Telecomunicazioni SpA come partner commerciale. Ha già ottenuto sovvenzioni per diverse decine di migliaia di euro da E2BLab, BIC Lazio Seed Capital ed è in trattative con investitori istituzionali come FILAS SpA e con venture capitalist.

MANAGEMENT

Giuliano Pistolesi, 38 anni, socio fondatore e amministratore unico di PervActive S.r.l. è informatico e psicologo. La profonda esperienza maturata come ricercatore per il CNR nei settori dell'Intelligenza Artificiale e della tecnologia java, lo ha reso capace di trasferire modelli all'avanguardia al settore commerciale, dove ha operato come consulente enti pubblici e privati e come sviluppatore freelance di giochi per dispositivi mobili. Perla Pugi, 33 anni, socio fondatore di PervActive S.r.l. è pedagogia e scrittrice di fiction con all'attivo pubblicazioni con editori e magazine del fantastico.

Presentato alla Start Cup Roma 2006-2007 "Premio 2007 per i Business Plan di Imprese Innovative"