

Osservatorio Gioco Online

Il Gioco Online in Italia: tra maturità e innovazione

Presentazione dei risultati della Ricerca 2013



Martedì 8 Aprile 2014 – Ore 9.30
Aula Carlo De Carli – Politecnico di Milano
(Campus Bovisa) Via Durando 10

L'Osservatorio sul Gioco Online, promosso dalla School of Management del Politecnico di Milano, congiuntamente con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e Sogei, studia criticamente il mercato dei giochi online alla luce della consistenza che ha assunto il settore e dell'interesse da parte dei consumatori. La quarta edizione della Ricerca si è posta i seguenti obiettivi:

- misurare il mercato - spesa, fatturato degli operatori e prelievo erariale - nelle sue diverse articolazioni (diverse tipologie di gioco, aree geografiche, fasce di movimentazione e di bilancio, ecc.);
- analizzare l'offerta, identificandone i principali cluster e le relative strategie;
- analizzare in dettaglio i giocatori online, misurandone il numero e studiandone il profilo socio-demografico e il comportamento;
- misurare l'offerta dei nuovi canali (smartphone, tablet, connected Tv e social network) ed approfondire il loro ruolo nell'evoluzione del settore;
- tratteggiare i principali trend in atto e i possibili scenari evolutivi.

STARTUP BOOSTING

Il progetto **Startup Boosting** si pone l'obiettivo di identificare i **progetti imprenditoriali più innovativi in ambito digitale** e di supportarli nel raggiungimento degli obiettivi di business, nell'empowerment del gruppo imprenditoriale e nella ricerca dei capitali di rischio necessari.

Per maggiori informazioni:
www.startupboosting.com

La partecipazione al Convegno è gratuita.
Si prega di dare conferma registrandosi sul sito www.osservatori.net

Nel pomeriggio si terrà un Workshop Premium di stampo fortemente interattivo. Durante il Workshop si entrerà nel dettaglio dei dati mostrati al Convegno e si approfondirà lo studio del settore con nuove analisi e con l'intervento di alcuni esperti.

Il Workshop Pomeridiano è a pagamento.
Per maggiori informazioni e per iscriversi:
www.osservatori.net

CONVEGNO

9.30 Registrazione

10.00 Introduce e presiede

Umberto Bertelè
School of Management Politecnico di Milano

10.15 I risultati della Ricerca

Andrea Rangone
Responsabile Scientifico Osservatorio Gioco Online

Marco Planzi
Responsabile della Ricerca Osservatorio Gioco Online

11.00 Commentano i risultati della Ricerca

Francesco Rodano
Dirigente responsabile del gioco a distanza
Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Daniela Pompei
Responsabile Sogei del cliente Monopoli

11.40 Tavola Rotonda

Luigi Cacciapuoti
Head of Interactive Lottomatica

Isabella Cattani
Responsabile Business Unit Online Cogetech

Laura D'Angeli
Digital and Gaming Manager MAG Consulenti Associati

Francesco Gaziano
Country Manager bwin Italia

Maria Raffaella Micuccio
Marketing Manager Italy Betsson - StarCasino.it

Roby Salvadori
Country Manager Italia William Hill

Marco Tiso
Digital Games Business Manager Sisal

13.00 Chiusura Convegno

WORKSHOP PREMIUM

I temi trattati saranno i seguenti:

- dinamiche di mercato (Spesa, Conti di Gioco e Giocatori), a livello aggregato di mercato e per le principali tipologie di gioco;
- comportamento di gioco dei giocatori online, in termini di scelta del prodotto (Overlap) e di spesa generata nel loro ciclo di vita (Life Time Value);
- focus sui nuovi giocatori, in termini di numerosità, scelta di gioco e distribuzione per variabili socio-demografiche;
- nuovi canali di gioco, evidenziando il ruolo del Mobile Gambling;
- relazioni con l'affine mondo del Gaming: fattori chiave di scelta e profilo del consumatore;
- novità normative ed evoluzione dell'offerta di gioco.

Agenda

14.00 Registrazione dei partecipanti

14.30 Inizio dei lavori: presentazione dei risultati della Ricerca a cura dei Ricercatori dell'Osservatorio Gioco Online

16.00 Il punto di vista dei Consumatori a cura di Doxa

16.45 Le novità normative nel settore del Gioco Online a cura di MAG-Consulenti Associati

IN COLLABORAZIONE CON



PARTNER



SPONSOR

