

## Profilo di AnotheReality

AnotheReality nasce dall'intuizione dei tre soci, Lorenzo Cappannari (CEO), Fabio Mosca (Chief Technology Officer) e Matteo Favarelli (Chief Operating Officer) che, dopo un incontro fortuito, hanno deciso di unire i loro know how provenienti da esperienze diverse e di fondare AnotheReality.

Nata a Milano in un basement lungo il Naviglio Grande, AnotheReality è una start up specializzata nello sviluppo di soluzioni immersive **XR** (eXtended Reality) con applicazioni nel modo business e entertainment.

AnotheReality propone tre tipologie di soluzioni:

- **Virtuademy:** soluzioni per la formazione e il supporto sul campo
- **Holosampler:** soluzioni per le vendite B2B
- **Videogiochi** e soluzioni su misura per il marketing e l'intrattenimento

AnotheReality ha lavorato per diversi gruppi italiani e internazionali tra cui IBM, Olivetti/TIM, General Electric, Widiba, Prada, SkySport, Lottomatica, Menarini, Merck, e altri. E' partner del gruppo Hitachi Engineering, Deloitte, EY, Altaformazione, Asus. E' stata premiata da Microsoft US per aver realizzato la prima applicazione al mondo in Mixed Reality nel settore Banking, "Widiba Dialog". E' stata riconosciuta nel 2017 come l'unica "XR Established Company" dalla Global Virtual Reality Association, sponsorizzata da Facebook.

### **VIRTUADEMY: SOLUZIONI PER LA FORMAZIONE E IL SUPPORTO SUL CAMPO**

In uno scenario in cui la realtà virtuale consente di realizzare soluzioni formative più coinvolgenti, più scalabili e più efficaci rispetto alle tradizionali, AnotheReality ha sviluppato una piattaforma, **Virtuademy**, che permette di realizzare delle Academy VR all'interno delle aziende, simulando scenari e ambientazioni complesse o difficilmente accessibili (ad esempio macchinari industriali, condizioni di sicurezza ad alto rischio, etc.). L'esperienza immersiva permette di simulare operazioni e procedure in un ambiente protetto, in cui l'interazione e il realismo dell'ambientazione digitale consentono di "vivere" un'esperienza pari al reale, anche in più persone contemporaneamente. Le modalità di apprendimento (pratica e test) garantiscono un ottimale trasferimento delle competenze, con gli stessi risultati della formazione dal vivo ma senza i costi (di trasferte, di creazione di ambientazioni, di noleggio di strutture speciali, ecc.) e i rischi di sicurezza connessi, garantendo il pieno tracciamento dati della performance formativa di ogni utente.

Il learning journey continua anche al di fuori dell'Academy, grazie a una piattaforma in realtà aumentata che garantisce ai tecnici un supporto formativo durante le prime operazioni sul campo e un successivo mentoring nelle fasi più critiche degli interventi operativi. I tecnici sono guidati step by step da remoto, collegati con la sala di controllo attraverso una piattaforma di collaborazione completa.

La prima applicazione della piattaforma Virtuademy è stato il progetto realizzato per un primario player nazionale del settore energy: un simulatore di formazione rivolto ai suoi blue collars specializzati, coinvolti in compiti particolarmente complessi all'interno di ambientazioni virtuali dove sperimentare i processi operativi in totale sicurezza.

L'ultimo scenario realizzato è un simulatore di formazione per *Olivetti*, riconosciuto come uno dei primi progetti di formazione VR al di fuori di ambienti industriali o ad alto rischio: l'obiettivo è quello di formare tecnici non specializzati nell'installazione di stampanti multifunzione, scongiurando i rischi di malfunzionamento da procedura non conforme, spesso derivanti dal tradizionale apprendimento "on-the-job". <https://youtu.be/83CwZxc7D3U>

## HOLOSAMPLER: SOLUZIONI PER LE VENDITE B2B

AnotheReality propone **Holosampler**, una soluzione per la previsualizzazione e la personalizzazione di prodotti e strutture. Holosampler è utile per la messa a punto durante la fase di prototipazione, per la configurazione e prevendita di prodotti o ambienti su misura e come strumento di vendita B2B – la naturale evoluzione di cataloghi e campionari. Un esempio di come Holosampler può aiutare il business del real estate è il progetto realizzato per il gruppo *Blackstone*: AnotheReality ha ricreato l'intera struttura del Franciacorta Outlet Village, dando la possibilità al cliente di utilizzare l'esperienza in realtà virtuale per vendere o affittare gli spazi ai propri clienti. Nel mondo industriale invece, *Baker Hughes General Electric* ha utilizzato la tecnologia di AnotheReality per la dematerializzazione del catalogo delle parti di ricambio di turbine Oil & Gas.

## VIDEOGIOCHI E SOLUZIONI SU MISURA PER IL MARKETING E L'INTRATTENIMENTO

AnotheReality realizza inoltre videogiochi, eventi, ed esperienze immersive che nascono per "emozionare" le persone, creando engagement tra loro e con i brand. Il successo in questo ambito dipende dalla contaminazione dei linguaggi dell'intrattenimento (dalle performance all'interazione fino all'utilizzo delle più innovative tecnologie) e dal livello di coinvolgimento "emotivo" generato.

Per il mondo del marketing e del retail, AnotheReality realizza **esperienze e soluzioni costruite su misura** in base alle esigenze delle aziende, integrando tra l'altro l'Intelligenza Artificiale conversazionale e di riconoscimento immagini. E' esemplare *Widiba Dialog*, il progetto realizzato in partnership con Microsoft, la prima app al mondo in Mixed Reality realizzata per il mondo del banking. Uno strumento che consente ai consulenti finanziari di approfondire le relazioni con i clienti, condividendo attraverso ologrammi dati e proposte di consulenza, e integrando nell'ambiente un avatar "umanoide" con il quale conversare e effettuare operazioni bancarie dispositive.

Pioniere della realtà virtuale applicata al mondo del gaming, AnotheReality ha pubblicato uno dei primi videogiochi indipendenti VR italiani, **Yon Paradox**, selezionato nel 2016 tra i rappresentanti dell'arte videoludica italiana al "Neuludica Inside Videogame", in occasione della Biennale di Venezia. AnotheReality ha realizzato altri videogiochi, indipendenti o commissionati da aziende, e numerose **esperienze di intrattenimento immersive** che utilizzano le nuove tecnologie XR per animare eventi, fiere, punti vendita e creare coinvolgimento tra l'utente e i brand.

AnotheReality ha inoltre realizzato **In-Soul** e **The 1 hour Challenge**, due esperienze che rappresentano le prime Escape Room italiane, rispettivamente interamente virtuali e in *blended realities* (alternanza di esperienza fisica e virtuale). Utilizzate sia per animare eventi consumer sia per amplificare eventi di team building aziendale, rappresentano soluzioni flessibili che declinano sul grande pubblico l'immersività della VR e il coinvolgimento del videogioco.

L'ultimo progetto realizzato in partnership con IBM è **VBI: Lost Connection**, un videogioco VR in stile Escape Room che utilizza i protocolli di AI di IBM di Visual Recognition. All'interno di un ambiente in puro stile Science Fiction, i giocatori (fino a 4 contemporaneamente) vestono i panni di investigatori in un futuro dove l'uomo e l'Intelligenza Artificiale convivono: risolvendo enigmi, devono aiutare Avery (il nome dell'intelligenza artificiale) a ritrovare la sua memoria (il trailer: <https://youtu.be/OvweHH6QguA>)

Grazie a queste soluzioni pensate per il mondo dell'intrattenimento esperienziale, AnotheReality supporta le aziende nella fase di preparazione e svolgimento dell'evento. Oggi è considerato tra i principali studi di gaming e sviluppo XR indipendenti italiani, anche grazie all'expertise del CTO Fabio Mosca, che al contempo ricopre il ruolo di professore di programmazione videogame per la prestigiosa "Digital Bros Game Academy".

## I tre fondatori



**Lorenzo Cappannari (CEO):** classe 1978, nato a Osimo (Ancona). Laureato con lode in Economia e Commercio. Inizia la sua carriera in ambito Marketing e Sales all'interno di multinazionali come Indesit Company e Arena, per approdare in Luxottica dove diventa in breve tempo General Manager Ray-Ban per l'America Latina. A fine 2015, dopo un incontro fortuito con un piccolo team di sviluppatori, lascia il mondo delle multinazionali per entrare in quello delle startup, unendosi a loro per fondare AnotheReality. Oggi ricopre la carica di CEO e Business Developer

**Fabio Mosca (CTO):** classe 1989, origini bergamasche. Laureato in ingegneria informatica al Politecnico di Milano e specializzato in programmazione di videogames, è fra i primi sviluppatori italiani a sperimentare la realtà virtuale. Oltre a essere socio fondatore di AnotheReality in qualità di CTO, Fabio Mosca insegna Game Programming alla Digital Bros Game Academy, è Speaker VR di livello internazionale e fondatore del meetup VR di Milano ("AperitiVR"). In passato ha svolto attività di ricerca a Melbourne presso l'RMIT su algoritmi genetici applicati ai videogiochi, ha pubblicato videogiochi VR sugli store online e ha lavorato su progetti VR per aziende come Barilla e Ikea.



**Matteo Favarelli (COO):** classe 1986, nato a Rimini. Nel 2006, a soli vent'anni, intraprende il suo percorso imprenditoriale creando un franchising di sale giochi e una società dedicata alla compra-vendita e noleggio di auto di lusso. Parallelamente coltiva e sviluppa il suo interesse per l'universo tech e videoludico, raggiungendo importanti riconoscimenti ai campionati mondiali in Giappone e Corea di due diversi videogiochi come rappresentante dell'Italia. Dopo aver lavorato con Team World per Sony Music, 20th Century Fox e Universal Pictures, sceglie di coniugare la propria passione per la tecnologia e i videogiochi con l'attitudine imprenditoriale, fondando AnotheReality come COO.