

Lucca Comics & Games e Intesa Sanpaolo presentano

## Verso i final pitch a Lucca Comics & Games dei 3 progetti vincitori della Comics & Games Factory.

I 3 vincitori della prima fase della call for ideas rivolta a creativi under 35, avranno accesso a un programma di coaching per trasformare l'idea in una professione e presenteranno le loro idee 2.0 a Lucca Comics & Games

Lucca, 19 settembre 2022 - Sono stati annunciati l'8 settembre i 3 progetti vincitori a pari merito della prima fase della **Comics & Games Factory**, la *call for ideas* promossa da **Lucca Crea srl** e **Lucca Comics & Games** con la partnership esclusiva di **Intesa Sanpaolo**.

I tre progetti, selezionati da una giuria di esperti tra gli oltre 43 progetti ricevuti, sono: **Scripta** di Pietro Sgherzi, Liliana Costa, Tiziano Ottaviani; **Trixo** di Antonio Maestro, Salvatore Palombo e Maria El Asmar; **Cosmunit** di Valentina Accoto e Alexandra Gavrilescu.

I giovani creativi hanno partecipato alla call for ideas indetta lo scorso 20 giugno e diretta a stimolare iniziative e progetti imprenditoriali under 35, nell'ambito dei quattro settori che rappresentano il cuore pulsante di Lucca Comics & Games: **esport, videogame, content creation, web comics o webtoon**.

*"Con la scelta dei tre progetti vincitori siamo giunti al traguardo della Comics and Games Factory. Finale importante per alcuni, esperienza unica per tutti. Tantissime le proposte, molte di estrema originalità e qualità, segno dell'entusiasmo, del talento e della capacità di mettersi in gioco delle nuove generazioni. Comics and Games Factory si è rivelato un progetto vincente. Intesa Sanpaolo è entusiasta di esserne partner unico e di sostenere la crescita di questo settore"* commenta **Claudia Vassena**, Responsabile Sales&Marketing Digital Retail Intesa Sanpaolo.

A giudicare i progetti migliori è stata una giuria di esperti composta da **Emanuele Vietina** (Direttore di Lucca Comics & Games), **Claudia Vassena** (Responsabile Sales & Marketing Digital Retail Intesa Sanpaolo), **Ilja Rotelli** (Head of Investment & Business Development presso Amazon International), **Valeria Zaffina** (Group Brand Manager presso Ubisoft), **Renato Franchi** (Head of Marketing presso Star Comics), **Fabio Viola** (Metaverse Designer, Videogame Designer and Producer, Videogames Museum Curator), **Mario Cortese** (CEO di GateOnGames), **Gabriele Troilo** (docente di Marketing presso l'Università Bocconi), Daniel Schmidhofer (CEO di Progaming), **Gian Luca Rocco** (giornalista specializzato in nuovi media e videogiochi presso Mediaset) e **Patricia Consonni** (Creative Agency Partner per Meta Italia).

Parte adesso, per i tre progetti selezionati, l'avvio di un programma di coaching con grandi giudici e manager italiani, che li aiuteranno a mettere in piedi una versione rinnovata delle loro idee. Sarà questa versione a essere presentata sul palco della Cappella Giunigi il 28 ottobre a Lucca Comics & Games. Proprio durante la manifestazione, infatti, davanti al pubblico presente e alla giuria, i 3 finalisti dovranno presentare il proprio pitch e dimostrarsi pronti ad andare con le proprie idee nel mondo, capaci di sfidare i venture capitalist e di andare alla ricerca di Angel investor.

*"Abbiamo voluto fortemente questa iniziativa, certi dell'importanza di sostenere il talento dei giovani innovatori. Dopo il boardgame con DV Giochi, il fumetto con Edizioni BD e la narrativa con Piemme, Comics & Games Factory è la punta più avanzata e innovativa dei progetti di talent scouting di Lucca Crea. Abbiamo chiesto ai ragazzi di cimentarsi con i settori che sono il cuore pulsante di Lucca Comics & Games, non vedo l'ora di assistere assieme ai miei colleghi giudici alla presentazione dei progetti 2.0. Sarà uno show nello show per celebrare e raccontare i progetti vincitori, con la "speranza" che i mercati*

con cui lavoriamo siano sempre più rivoluzionari. E anche questa è un'incarnazione di HOPE: non un desiderio

ma una certezza, una profezia, o come in questo caso professione... che si auto-avvera!" dichiara Emanuele Vietina, Direttore Generale di Lucca Comics & Games.

I tre gruppi di lavoro selezionati **dal 12 al 29 settembre parteciperanno ad un programma di coaching**, durante il quale un pool di esperti e di consulenti li affiancherà per affinare e sviluppare ulteriormente le idee di business. Durante questo periodo di formazione ogni gruppo dovrà elaborare un progetto 2.0, sviluppato a partire dall'idea iniziale, utilizzando le nozioni acquisite durante il coaching.

I tre progetti 2.0 saranno presentati nell'**area Intesa Sanpaolo destinata a Comics & Games Factory** presso la Cappella Guinigi, nel corso della prossima edizione di Lucca Comics & Games (dal 28 ottobre al 1 novembre).

**Nei giorni del festival** sarà annunciata la classifica finale: i candidati presenteranno i loro lavori e ad ogni progetto verranno assegnati servizi e consulenze utili a trasformare l'idea in una professione.

Durante Lucca Comics & Games, inoltre, l'area Intesa Sanpaolo ospiterà una serie di incontri dedicati al tema dell'innovazione con diversi ospiti, tra cui **Pow3r** (streamer e content creator) e **Anna Franini** (giornalista di Forbes).

Grazie alla rinnovata partnership con Intesa Sanpaolo – a fianco di Lucca Comics & Games fin dal 2017 – l'attenzione comune agli interessi e ai sogni delle nuove generazioni, consente a giovani talentuosi non solo di esprimere il loro estro, ma anche di consolidare l'idea creativa in un progetto professionale.

Sono **ambassador dell'iniziativa** la più importante streamer e content creator italiana Sara "**Kurolily**" Stefanizzi e **Mario Moroni**, podcaster, imprenditore digitale ed esperto di startup, che dal 20 giugno 2022 hanno aderito con entusiasmo all'iniziativa, forti delle loro rispettive esperienze personali.

Il regolamento completo dell'iniziativa è consultabile al sito <https://comicsandgamesfactory.it/>

## I giudici del progetto

*"Il progetto di Lucca Comics & Games Factory è stato interessante sotto due punti di vista: il primo constatare la quantità e la biodiversità di progetti ideati sul territorio italiano in attesa di sviluppo, la seconda il livello di preparazione di alcuni candidati degno delle start-up di grande rilievo. Confido in una seconda edizione ancora più ricca di partecipanti e idee"*

Mario Cortese

*"Tante idee interessanti e tanta, tanta creatività. Videogiochi, fumetti, esport e non solo: i progetti presentati dimostrano che in Italia il talento non manca di sicuro. Quello che manca, spesso, è il bagaglio tecnico e di conoscenze per tradurre i sogni di giovani imprenditori e creativi in solidi progetti commerciali. Comic & Games Factory aiuterà tre realtà a compiere il primo, decisivo passo per spiccare il volo."*

Gian Luca Rocco

*"Il marketing vive di stimoli e di idee sempre nuove e confrontarsi con oltre 40 progetti è stata davvero una esperienza da ripetere, che dice molto su quanta voglia abbiano i ragazzi di mettere in mostra il proprio potenziale. Alcuni business plan non avrebbero sfigurato in ambienti corporate!"*

Renato Franchi

*"L'entusiasmo delle idee è contagioso, e la valutazione dei progetti presentati a Comics & Games Factory mi ha senz'altro emozionato. Soprattutto mi ha dato fiducia nel fatto che anche in Italia i giovani sentano di poter mettersi in gioco. Di non volersi accontentare del probabile, ma darsi da fare per costruire il possibile. Sono onorato di poter contribuire con gli altri giurati a sostenere la creatività imprenditoriale delle persone che hanno partecipato. Spero che l'iniziativa ispiri altri a immaginare di creare a loro volta qualcosa di nuovo."*

Ilja Rotelli

*"Il processo di valutazione dei progetti è stato avvincente. Sono rimasto particolarmente colpito sia dal contenuto creativo dei progetti sia dalla capacità di molti di associare la creatività a un'analisi di mercato e a un business plan ben fatti. Il team dei giurati ha fatto fatica a scegliere, ma quelli su cui c'è stata convergenza sono sicuramente i migliori."*

Gabriele Troilo

**Restate sintonizzati, iscrivetevi alla newsletter di Lucca Comics & Games  
FB e IG @luccacomicsandgames; TW @LuccaCandG  
Twitch LuccaComicsAndGames; YT Lucca Comics & Games**

Restate sintonizzati, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games  
**FB e IG @luccacomicsandgames; TW @LuccaCandG  
Twitch LuccaComicsAndGames; YT Lucca Comics & Games**