

# E-Sports

# Business Day

22 settembre 2021  
Fiera di Rimini

Nell'ambito di

**ENADA** PRIMAVERA

33<sup>rd</sup> International Amusement & Gaming Show

Organizzato da

**ITALIAN  
EXHIBITION  
GROUP**  
Providing the future

In collaborazione con

**OIES**  
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS



# Il contesto

Enada è il **più importante evento B2B nel Sud Europa** dedicato a tutto il mondo del **gaming** e dell'**amusement**, un'occasione imperdibile per le aziende in cerca di **business, networking e visibilità**.

In questo contesto vengono presentati **nuovi prodotti, servizi e start-up**, vengono organizzate iniziative per i visitatori in cerca di nuove idee o interessati all'aggiornamento professionale.

Il focus dell'anno è rappresentato dall'universo **e-sports** che verrà analizzato nel corso del primo **E-Sports Business Day**, il 23 settembre.

# Il 1° E-Sports Business Day



**Conoscenza del mercato e relazioni tra stakeholder**, è questa la logica innovativa con cui il workshop risponde al bisogno di **sviluppare il business** negli E-Sports.

A differenza degli altri eventi in ambito videoludico, si focalizza sull'**alta formazione professionale** e sull'**analisi delle dinamiche** del mondo e-sportivo.

L'evento sarà un imprescindibile strumento a disposizione di aziende, investitori, professionisti, team e sport maker in cerca di **nuove opportunità di business e visibilità**; una chiave di lettura di una realtà in costante evoluzione e con un **trend di crescita esponenziale**.

L'evento e il programma formativo sono organizzati in collaborazione con l'**Osservatorio Italiano E-Sports**.

**OIES**  
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

Nell'ambito di



# Target

L'E-Sports Business Day si rivolge a:

- **aziende** interessate a studiare il mondo e-sports attraverso i seminari e gli eventi divulgativi; **manager** e **professionisti** che vogliono comprendere il funzionamento del settore e sfruttarne le opportunità;
- **investitori** che vogliono conoscere gli **stakeholder** e l'offerta di questo settore;
- **agenzie di comunicazione, consulenti e centri media** che vogliono attivare nuove collaborazioni;
- **start-up** in cerca di visibilità, **investitori e clienti**;
- **team e-sports, federazioni e istituzioni** che desiderano incontrare aziende sponsor;
- **professionisti e-sports** che vogliono sviluppare relazioni attraverso il networking, fare corsi di aggiornamento e formazione.



---

Nell'ambito di



# Format

- L'evento sarà costituito da **due percorsi formativi**, business e marketing, costituiti da 4 seminari ciascuno.
- I partecipanti possono acquistare uno dei due percorsi o, in alternativa, costruirne uno **su misura** scegliendo 4 seminari tra quelli disponibili.
- Tra un incontro e l'altro sarà possibile accedere all'**open bar** per scambiare idee con gli altri operatori, allacciare **nuove relazioni**, fare **networking**.
- Verrà allestito un **e-sportslegal corner** dove un team di esperti sarà a disposizione degli operatori per dare informazioni sulle normative vigenti in materia.



# Programma

Mercoledì 22 settembre 2021

## Ore 10.30-11.30 - Sala Ravezzi (1° piano hall sud)

Workshop di apertura

*L'Esports Business: i dati del mercato e lo scenario in Italia*

## Percorso A: Business opportunities

### Sala Ravezzi – 1° piano hall sud

- Ore 12.00-13.00  
*Gli E-sports diventano Sport: opportunità e limiti per il mondo del betting*
- Ore 14.00-15.00  
*Dalle sale giochi alle sale LAN: come costruire un'esperienza E-sports*
- Ore 15.30-16.30  
*Il ROI degli E-sports: come sviluppare strategie di conversione attraverso il gioco*

## Percorso B: Marketing Trends

### Sala Diotallevi – 1° piano hall sud

- Ore 12.00-13.00  
*La brand gamification: le leve di marketing per aumentare l'engagement con il pubblico attraverso il gioco*
- Ore 14.00-15.00  
*Twitch: di cosa si tratta e come integrarlo nelle strategie di marketing per intercettare la generazione Z*
- Ore 15.30-16.30  
*NFT e criptovalute nel mondo degli e-sports: i trend emergenti come business per le aziende*

Nell'ambito di



# Relatori

## Interverranno:

- **Nicolò Santin**, CEO & co-founder Gamindo, agenzia che tra le altre cose ha realizzato il video-game di Chiara Ferragni
- **Gian Luca Comandini**, 100Forbes30, membro del gruppo di Esperti Blockchain per il MISE
- **Avv. Stefano Sbordonì**, Managing Partner and Founder presso Sbordonì&Partners

**YouGov**, inoltre, presenterà una ricerca esclusiva sulla profilazione socio-demografica degli esports fan e degli hardcore gamers.

**YouGov**<sup>®</sup>



---

Nell'ambito di



# Fee di partecipazione

- percorso formativo costituito da quattro seminari,
- pass di ingresso che consente l'accesso all'area workshop e alla concomitante fiera ENADA,
- accesso all'open bar,
- accesso al legal corner

**€ 1.000 + IVA**

**Per iscrizioni entro il 31 luglio € 800,00 + IVA**

## **Sponsorship & partnership**

Le aziende interessate ad acquisire visibilità nell'area dell'evento potranno scegliere tra diverse opzioni (banner, desk brandizzati, o altri strumenti da definire in base alle esigenze).



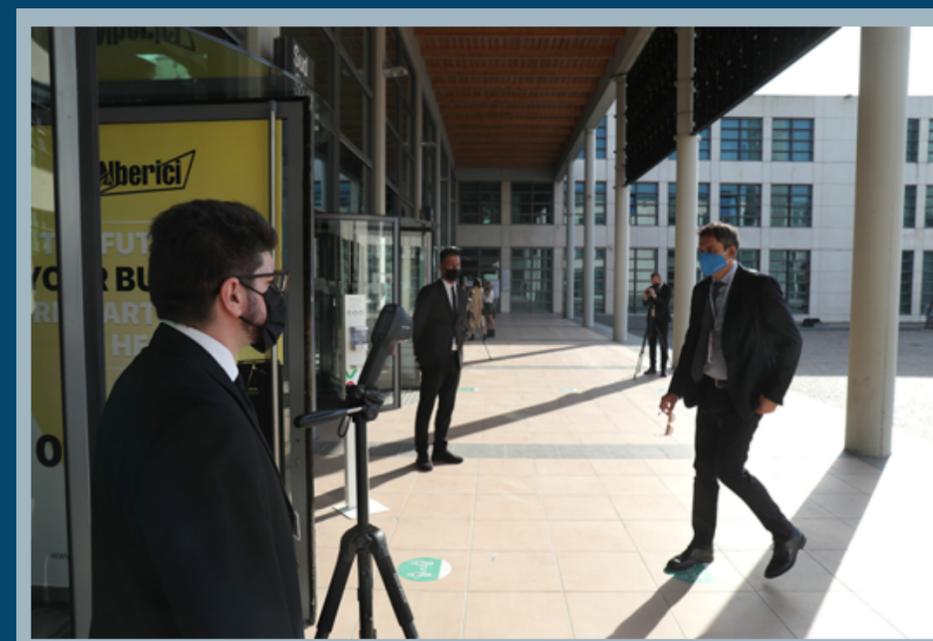
---

Nell'ambito di



# Un evento in sicurezza

- Accrediti e biglietterie online
- Controlli agli ingressi e percorsi ben identificati
- Distanziamento
- Utilizzo di tutti i DPI
- Allestimenti in linea con le normative



Nell'ambito di

**ENADA** PRIMAVERA

# Contatti



**BRAND MANAGER**

**Orietta Foschi**

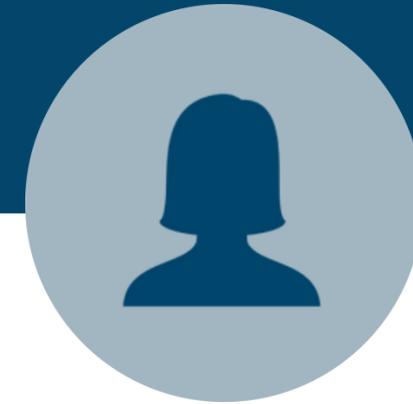
orietta.foschi@iegexpo.it



**SALES ACCOUNT**

**Amanda Reggiani**

amanda.reggiani@iegexpo.it



**SALES ACCOUNT**

**Eleonora Giovannini**

eleonora.giovannini@iegexpo.it

---

Nell'ambito di



# E-sports Business Day

22 settembre 2021  
Fiera di Rimini

Nell'ambito di



Organizzato da



In collaborazione con



Ass. Naz. Servizi Apparecchi  
per Pubbliche Attrazioni Ricreative  
Italian Trade Association  
of coin-op operators



Media partner



Monitoring partner

