



WAY Experience

Soluzioni VR/AR/MR Custom



WAY EXPERIENCE

Il tuo prossimo partner per progetti immersivi e soluzioni MR

Siamo una PMI innovativa nata nel 2019, specializzata nella creazione di esperienze immersive in Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Mixed Reality.



Operiamo su 2 verticali chiave

#1 Cultura & Turismo Experience

Modello B2B2C: vendiamo esperienze immersive ai turisti tramite Istituzioni Culturali e Tour Operator, sfruttando un modello di condivisione dei ricavi per massimizzare la crescita e la portata del mercato



#2 Corporate Experience

Modello B2B: forniamo soluzioni immersive personalizzate e di alto valore su base progettuale



Il momento è ORA

Per troppo tempo la Realtà Virtuale è stata vista come un gadget per pochi. Oggi, nel 2025, la VR non è più un hobby, ma una **risposta strategica** a molte esigenze di mercato.

Le tecnologie immersive stanno accelerando a un ritmo senza precedenti. L'**Intelligenza Artificiale** non è solo un'aggiunta, ma un motore che sta rivoluzionando la nostra capacità di creare **mondi iperrealistici e interattivi**, ottimizzando tempi e costi di produzione.

Siamo i migliori storyteller immersivi



Da Storyteller a Storyliving

Dal **NARRARE** al **VIVERE**,
trasformiamo l'utente in protagonista attivo della storia.

La tecnologia può disintermediare tutto tranne **IL TALENTO**

Abbiamo imparato a valorizzare il potenziale umano in modo esponenziale.

Sviluppare esperienze di Realtà Virtuale nel **momento di massimo hype tecnologico (AI)** è un privilegio che ci consente di raggiungere **livelli di qualità elevata**.

	MARCO PIZZONI CEO, Co-Founder eTech Visionary		PER FRANCESCO JELMONI Co-Founder e Direttore Sales		MATTIA TRAPANI Co-Founder e CTO
	ARON FORTI VR Supervisor & VFX TD		DAVIDE SCALISI Project Manager		SONIA BALESTRI 3D Cloth Artist & Character Artist
	MARTINA FORTE Environment Artist & 2D Artist		FADIL PEZZOLLA VR artist & Editor		MARCO BONVICINI FX & Technical Artist
	MIRKO TORRENTE VR & 3D artist		LINDA FERRARI VR & 3D artist		LUCA IANNARIELLO Junior VR & 3D artist
	MASSIMILIANO RIMOLDI Junior VR & 3D artist		MARIA ALEXANDRU Junior 3D artist		
	Claudia Ligorio Administration office		PAOLO SEMPIO Administration & operations		ELEONORA MANDELLI Head of Creative & Production e storica dell'arte
	VITTORIA FINETTI Content Curator		EMANUELE CARLUCCI PM tecnico		MANUEL MAZZINI Business Developer
	PATRIZIA BIDONE VALDISERRA PM		FABRIZIO FERRERO Head of Communication		GIORGIA MANDELLI Brand Marketing Manager
			MARTA FRASCHINI Graphic Design & Art Director		

Perché il futuro è qui: dati di mercato a supporto

Il mercato della Realtà Estesa (XR) è in forte crescita, dimostrando un'adozione aziendale sempre più marcata.

78B

Mercato 2025

Miliardi di dollari di valutazione del mercato globale VR/AR nel 2025

1.7T

Previsione 2034

Trilioni di dollari previsti entro il 2034 con CAGR superiore al 40%

71%

Utilizzo per Formazione

Delle imprese sta già adottando tecnologie AR/VR per la formazione

Fonte: Rapporto di **Business Research Insights** sul mercato AR/VR

I nostri 4 pilastri



RACCONTARE

Trasformiamo
le storie in
mondi da
esplorare e
vivere



FORMARE

Rendiamo
l'apprendimento
più sicuro, efficace
e coinvolgente



INTRATTENERE

Creiamo
esperienze
che coinvolgono,
emozionano e
lasciano il segno



VENDERE

Trasformiamo
i prodotti in
esperienze
d'acquisto
indimenticabili



Raccontare

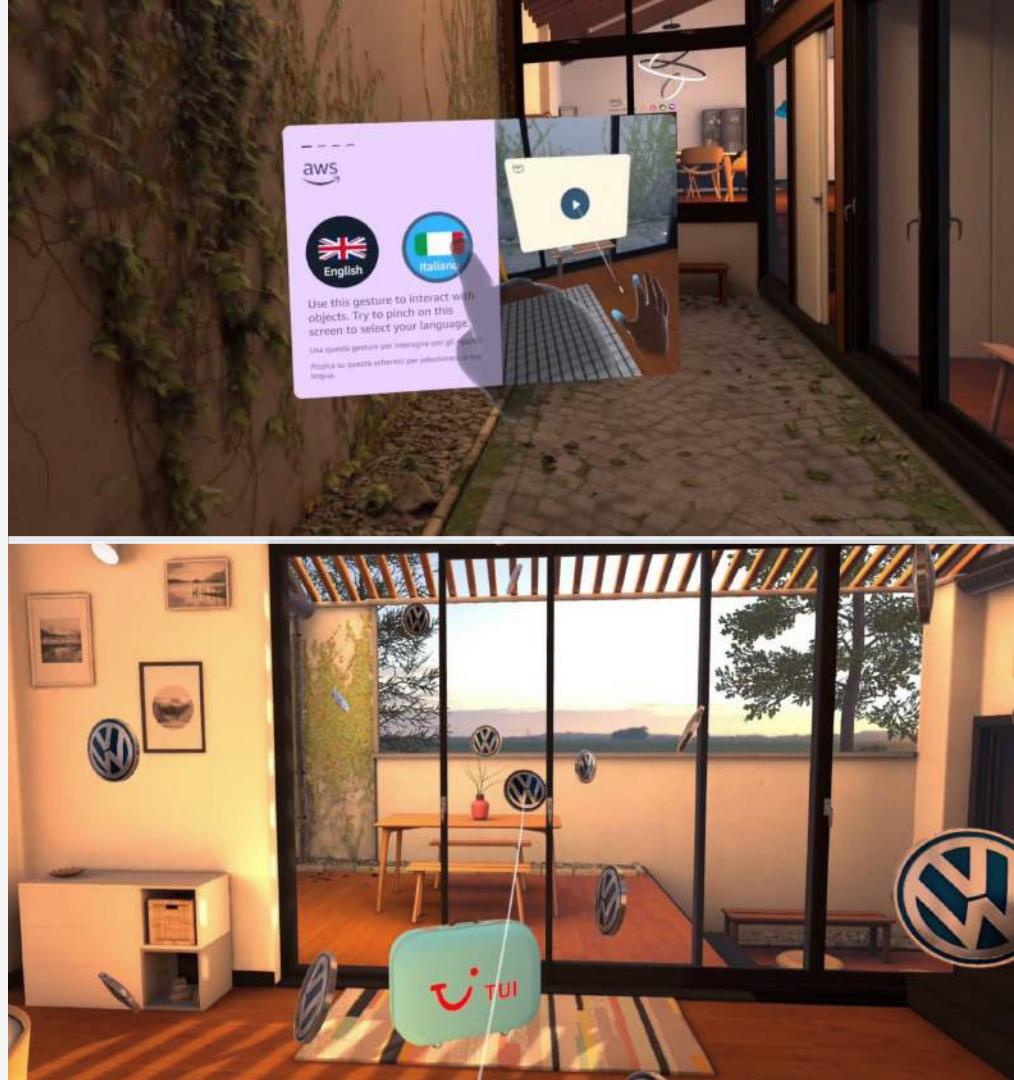
Raccontare

Trasformiamo le storie in mondi da esplorare e vivere in prima persona

Lo storytelling immersivo porta la narrazione a un livello superiore, rendendo il pubblico non più uno spettatore passivo, ma il protagonista attivo di una storia.

CASE HISTORY: Amazon Web Services

Esperienza immersiva che mostra come l'infrastruttura di AWS supporti i brand globali e locali. All'interno dell'AWS HOUSE, gli utenti scoprono attraverso esperienze digitali il contributo di AWS nell'efficienza, nella sostenibilità e nell'innovazione. In un racconto tecnologico coinvolgente e accessibile.



In partnership con ATC - All Things Communicate

COSA POSSIAMO FARE

Digital Storytelling

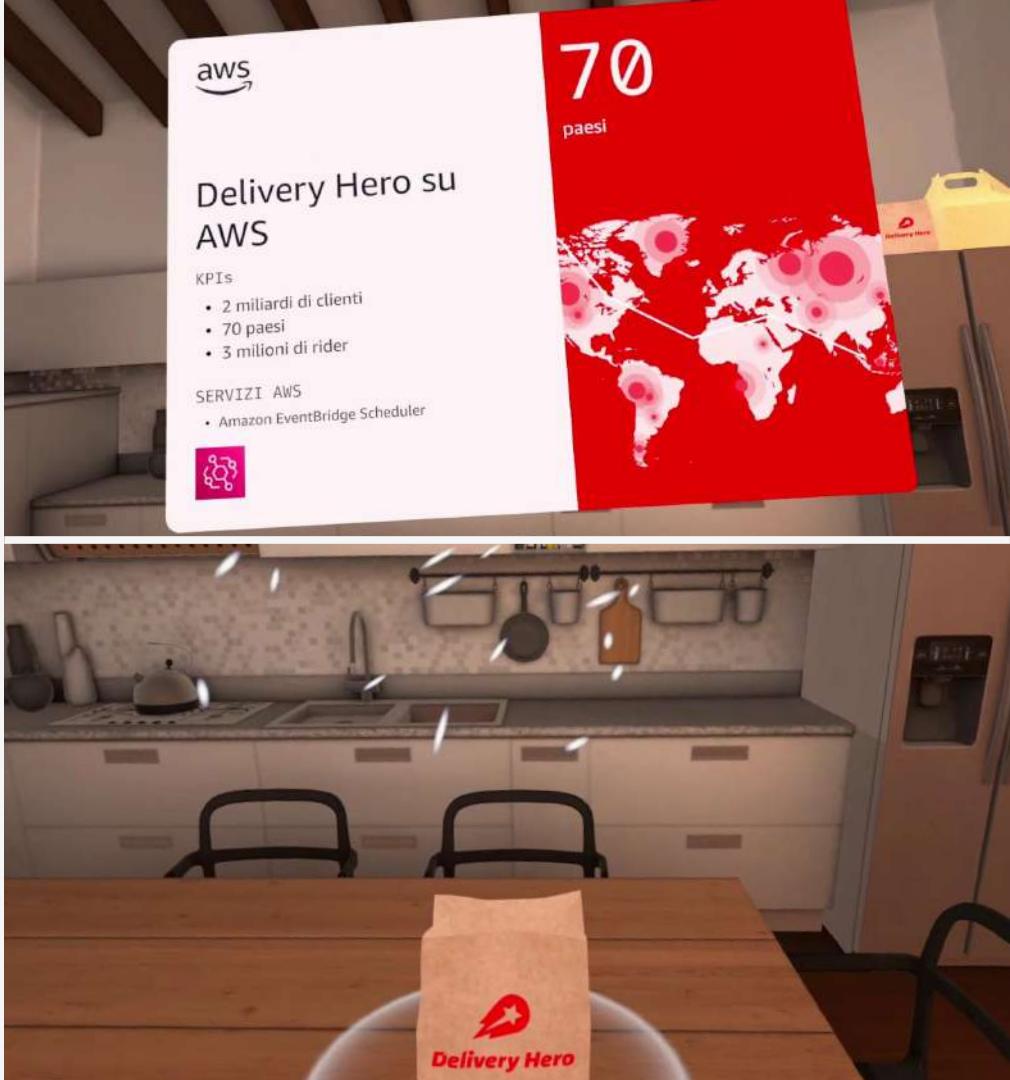
Creazione di narrazioni complesse, per musei, istituzioni culturali o corporate, che permettono di esplorare mondi storici o concetti astratti in modo interattivo.

Esperienze Emozionali

Progetti pensati per suscitare empatia e consapevolezza, raccontando storie di impatto sociale o testimonianze personali in modo profondo e toccante.

Virtual Tour Narrativi

Percorsi che combinano la visita virtuale di un luogo con un racconto storico o emozionale, arricchendo l'esperienza di scoperta.



80° 1945-2025
ANCE | BELLUNO

Associazione
Nazionale
Costruttori
Edili

Ponte sul Sonna
Serrai Sottoguda
Piazza Roma
Borgo di Rio Gare
Ponte Cerenton

Raccontare



CASE HISTORY: Ance Belluno

Viaggio nei Cantieri del Bellunese – La Mappa delle Sfide

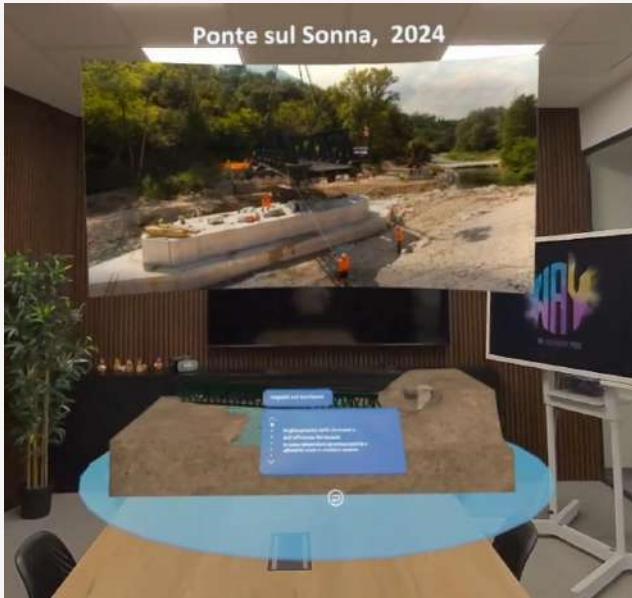
Un'esperienza immersiva in **Mixed Reality** che permette di esplorare **5 grandi opere ingegneristiche del Bellunese**.

Scopri storie di coraggio, innovazione e impegno collettivo, esplorando il plastico digitale, dati e narrazioni interattive. Vivi in prima persona come la tecnologia e la visione hanno trasformato questo territorio negli ultimi 80 anni.



Le 5 grandi opere ingegneristiche del Bellunese:

- Ponte sul Sonna
- Ponte Cerenton
- Serrai di Sottoguda
- Piazza Roma
- Ponte di Rio Gere



Ponte Cerenton, 2006 - 2007



Formare

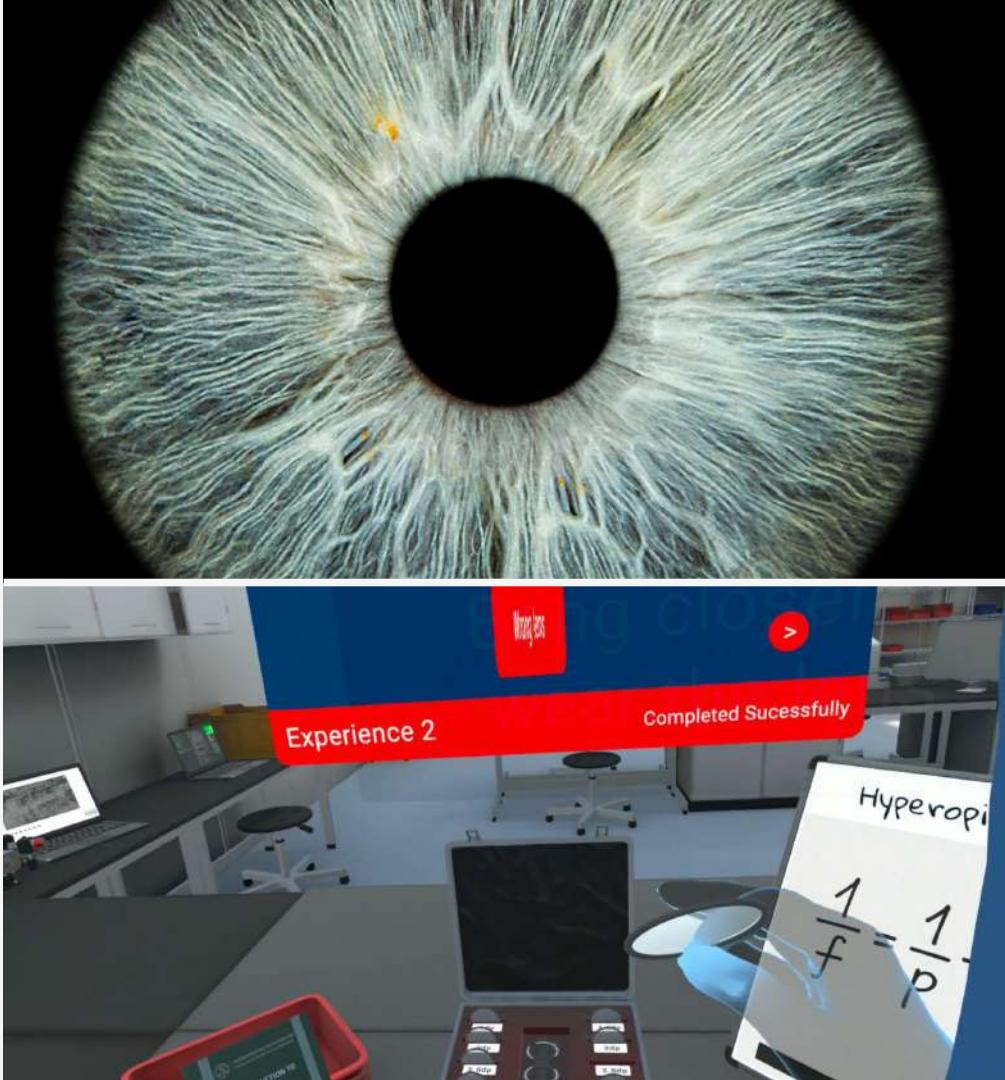
Formare

Rendiamo l'apprendimento più misurabile, efficace e coinvolgente

La VR rivoluziona la formazione, permettendo di imparare in scenari realistici senza i rischi, i costi o i limiti di spazio e tempo della formazione tradizionale.

CASE HISTORY: Università Statale di Milano

Progetto di un'app VR per l'apprendimento dell'ottica e della neurofisiologia della visione, con modelli interattivi per esplorare difetti visivi e lesioni cerebrali. Include due moduli (fisica e neurofisiologia della visione) e un test finale integrabile con Moodle per monitorare i progressi degli studenti.



COSA POSSIAMO FARE

Safety Training

Simulazioni di scenari ad alto rischio che permettono di formare il personale in un ambiente totalmente sicuro.

E-learning Immersivo

Corsi di formazione interattivi con moduli adattivi basati sull'AI.

Simulazioni Pratiche

Addestramento all'uso di macchinari complessi, riducendo i costi di prototipi.



A wide-angle shot of a grand, dimly lit room with a high ceiling and exposed wooden beams. A large, ornate chandelier hangs from the center. The floor is made of large, dark and light checkered tiles. On the left, there are several wooden tables and chairs, some with candles or papers on them. In the center, two figures are standing near a large arched window. Outside the window, a dome and a bell tower are visible under a bright sky.

Intrattenere

Intrattenere

**Creiamo esperienze uniche che coinvolgono,
emozionano e lasciano il segno**

L'intrattenimento immersivo è lo strumento ideale per rafforzare la brand identity, fidelizzare il pubblico e generare un passaparola memorabile.

CASE HISTORY: MAECI Made in Italy

Progetto realizzato per il Ministero degli Affari Esteri per promuovere l'internazionalizzazione della moda italiana tramite la rassegna "Giornate della moda italiana nel mondo" (2025). WAY ha realizzato un film immersivo in Realtà Virtuale di circa 10 minuti, che presenta al pubblico internazionale l'eccellenza e le tendenze della moda italiana.



COSA POSSIAMO FARE

Brand Activation

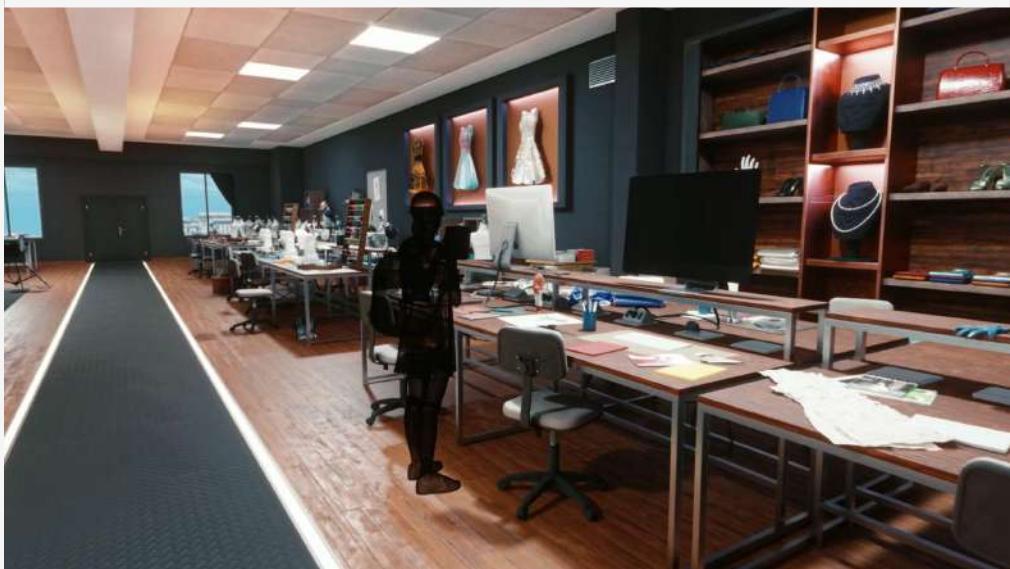
Esperienze VR interattive e gamificate per eventi, fiere e store, che attirano l'attenzione e creano un forte legame emotivo con il brand.

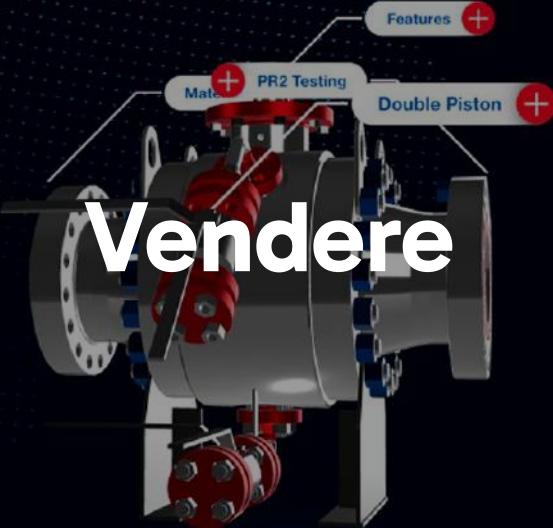
Punti Esperienziali

Installazioni permanenti in musei o luoghi pubblici che offrono al visitatore un'esperienza di intrattenimento unica e avvincente.

Video 360° e Film Immersivi

Contenuti video a 360° che trasportano il pubblico al centro dell'azione, perfetti per celebrazioni, storytelling istituzionale e aziendale.





Vendere

V
HU

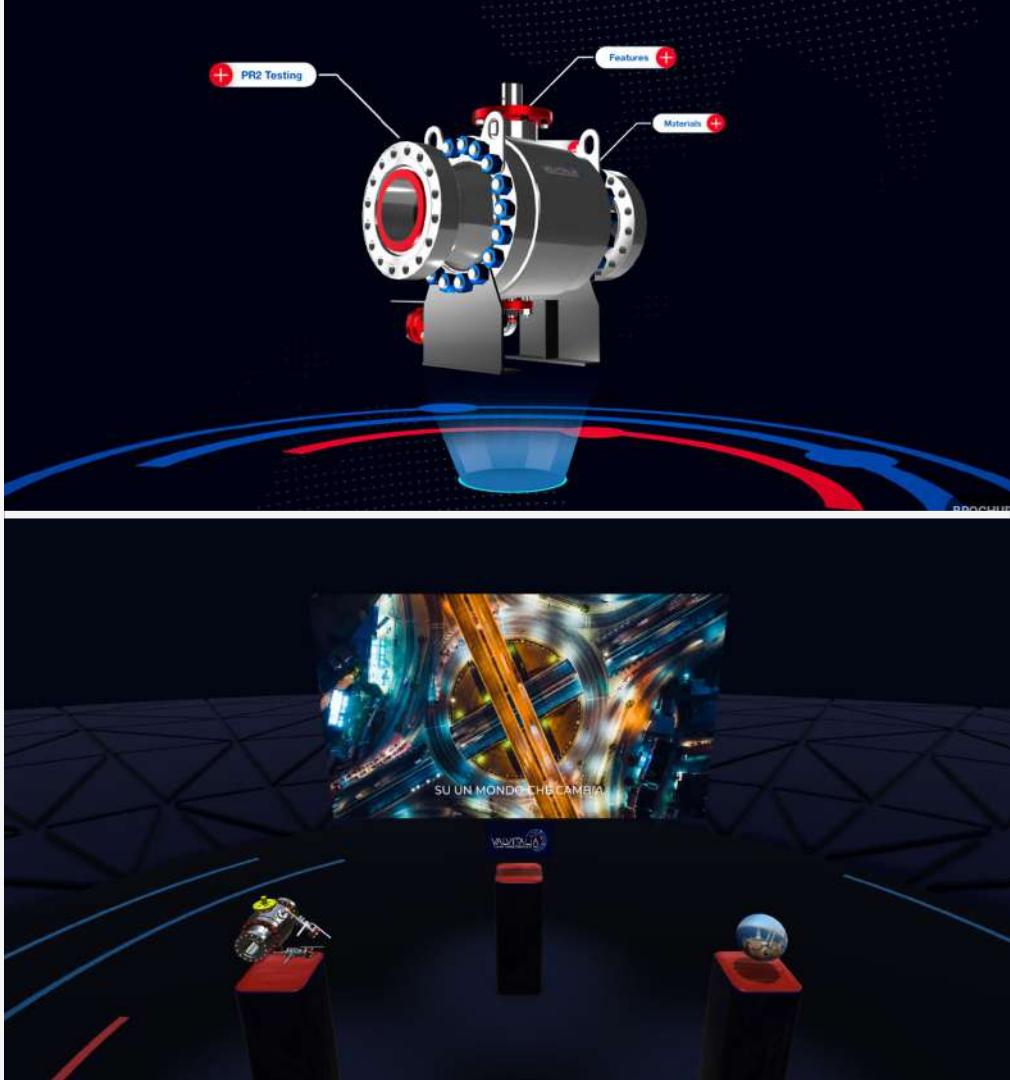
Vendere

**Trasformiamo i prodotti in esperienze
d'acquisto indimenticabili**

Con la VR, il cliente non si limita a guardare un catalogo, ma interagisce con il prodotto, lo esplora da ogni angolazione, lo personalizza e lo vive come se fosse già suo.

CASE HISTORY: Valvitalia Group

Esperienza VR interattiva dedicata alla valvola Subsea Swing Check Valve 42", progettata per l'apprendimento e per una presentazione immersiva del prodotto. Con un visore a 6 gradi di libertà, l'utente esplora e manipola il modello della valvola. Successivamente ne osserva il funzionamento in un suggestivo scenario sottomarino.



COSA POSSIAMO FARE

Virtual Lounge

Ambienti virtuali che offrono agli utenti un'esperienza di prodotto/servizio e un'esperienza di acquisto immersiva e personalizzata, accessibile da qualsiasi luogo.



Digital Twin & Product Explorer

Repliche virtuali di prodotti o macchinari che permettono di far vivere in modo interattivo oggetti complessi, come auto, case, barche o componenti industriali.



Virtual Tours

Esperienze immersive per scoprire musei, siti archeologici, destinazioni turistiche e luoghi di interesse educativo, perfette per l'apprendimento scolastico e la promozione culturale.



**Intrattenere e
Formare**

Ospedali e Centri Medici d'eccellenza

Applichiamo i principi di neuroscienze e psicologia, principalmente attraverso il meccanismo della **distrazione percettiva** e la **riduzione della percezione del dolore**.

Questo approccio rientra perfettamente in due dei nostri pilastri: **Intrattenere** e **Formare**.

- **Intrattenere:** L'obiettivo principale è creare un'esperienza che coinvolga e distraiga i giovani pazienti, facendoli evadere dalla realtà stressante dell'ospedale. Si tratta di un'esperienza che emoziona e offre un sollievo tangibile, lasciando un segno positivo. In questo senso, l'intrattenimento è un potente strumento terapeutico.
- **Formare:** Sebbene l'obiettivo primario non sia l'apprendimento in senso tradizionale, l'esperienza contribuisce a "formare" la reazione del paziente. La VR insegna al cervello a gestire lo stress e l'ansia in modo più efficace, rendendo la terapia meno traumatica.

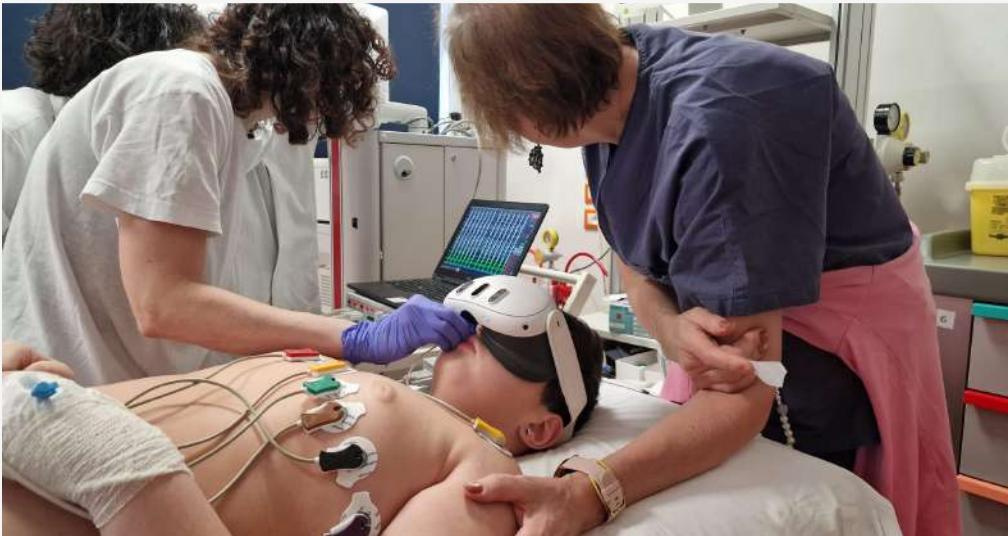


CASE HISTORY: Ospedale Buzzi Milano

Un progetto di **Realtà Virtuale (VR)** realizzato per l'ospedale Buzzi di Milano per aiutare i ragazzi* (8-17 anni) a rilassarsi durante lo **Studio Elettrofisiologico (SEF)**, un esame cruciale per la diagnosi dell'aritmia.

Grazie alla VR, i pazienti vivono un'avventura ambientalista coinvolgente di **45 minuti**, entrando in un team alla ricerca di alcuni tesori per salvare il pianeta Terra. Un racconto immersivo che riduce stress e l'ansia, offrendo una distrazione mentale estremamente rilevante.

WAY sta sviluppando una piattaforma per tutti i reparti ospedalieri con progetti dedicati ai vari tipi di esame e età dei pazienti



Il potere della Realtà Aumentata

**La Realtà Aumentata (AR):
migliora l'esistente, non lo sostituisce**

Complementare al VR:

I'AR porta informazioni digitali nel mondo reale, rendendola ideale per la formazione, l'assistenza e il marketing on-site.



Assistenza e Manutenzione (Industry):

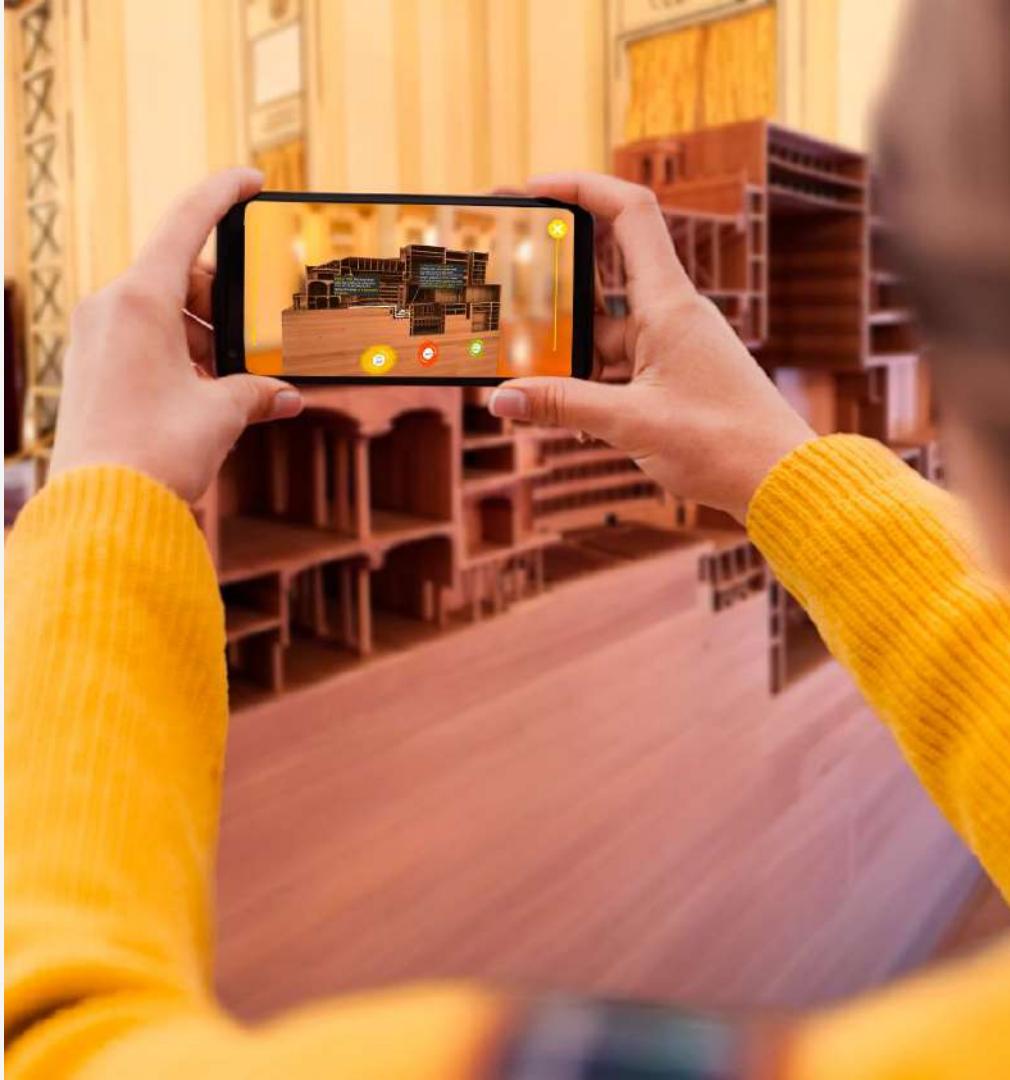
Istruzioni in tempo reale sovrapposte ai macchinari per la riduzione degli errori.

Visualizzazione Prodotti (Retail/Lusso):

Posizionamento virtuale di oggetti 3D (es. prodotti di lusso, arredo, yacht) nello spazio del cliente.

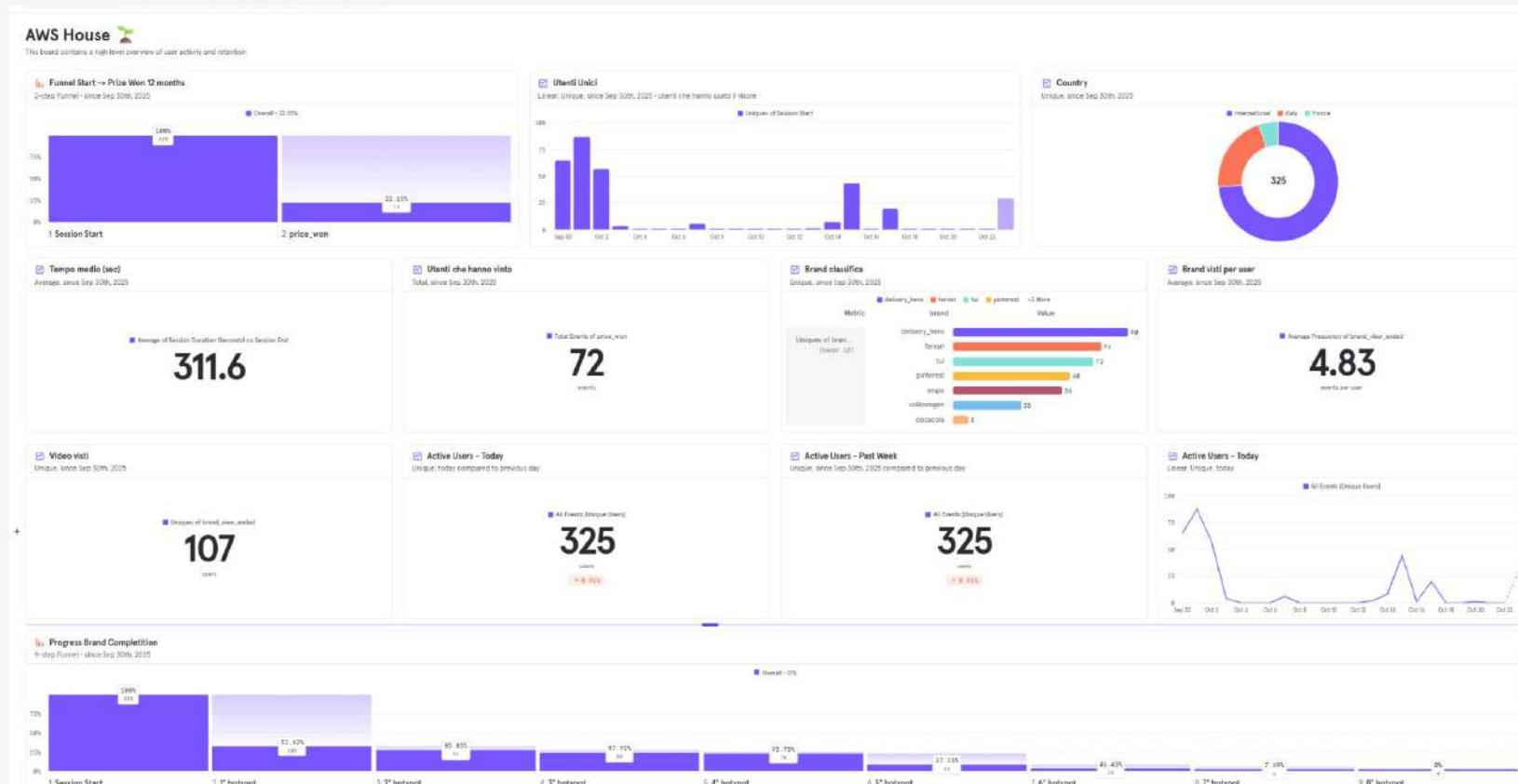
Valorizzazione Culturale (Heritage):

Ricostruzioni storiche 3D e guide interattive su monumenti e musei, come la nostra App AR dedicata al Teatro alla Scala di Milano.



L'Analisi è Potenza

Data-Driven XR: Tracciabilità Totale e Business Intelligence.



L'Analisi è Potenza

Data-Driven XR: Tracciabilità Totale e Business Intelligence.

Il Vantaggio: Ogni interazione nelle nostre esperienze Immersive (VR/AR/MR) è un dato tracciabile e statistico.

Monitoraggio Continuo: Ogni azione, ogni giorno, contribuisce ad arricchire il patrimonio informativo.

Evidenze e Insight: Trasformiamo le performance in dati concreti, fornendo indicazioni preziose per l'ottimizzazione del business, della formazione o dell'esperienza utente.

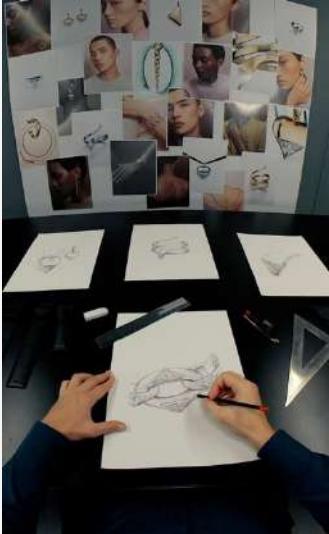
Target Trasversale: Che sia un Ospedale Pediatrico, un Brand Global, un'Università o un **produttore di Manifattura di Eccellenza**, il controllo delle metriche garantisce il massimo **ROI** dall'investimento in XR.

Video 360° e Film Immersivi

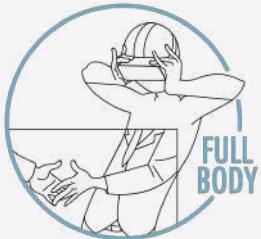
La nostra catena del valore produttivo è completa. Abbiamo integrato nei nostri processi produttivi: **IMPERSIVE**, la miglior società di produzione di contenuti video 360° stereoscopici e dinamici. Il risultato? **Esperienze full-body che posizionano l'utente al centro del prodotto.**

Ideali per il mondo del fashion, dello sport, dell'arte contemporanea, per eventi sportivi o narrazioni spettacolari.

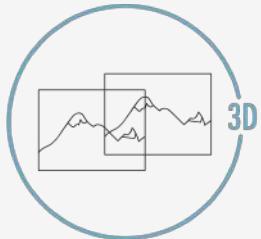
IMPERSIVE



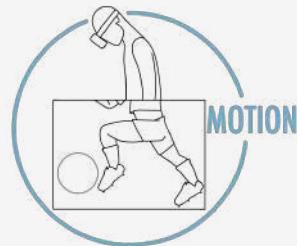
Tecnologia VR e linguaggio



L'**utente**, quando indossa il visore, entra in possesso di un corpo che partecipa attivamente all'azione, **sentendosi così parte integrante dell'esperienza**. La struttura del corpo aiuta anche a ridurre gli effetti della cinetosi e del disorientamento nell'ambiente a 360°.



Realizziamo esperienze stereoscopiche: più gli oggetti sono vicini, più appaiono tridimensionali, garantendo così una **percezione realistica della profondità**.



Produciamo «contenuti in movimento» che accompagnano l'utente **alla scoperta dello spazio** circostante, consentendogli di camminare, correre, ma anche andare in bicicletta o guidare un'auto.



Nel panorama internazionale, i contenuti stereoscopici in presenza sono a 180°: la tecnologia Impersive combina tutti questi aspetti con un ambiente a 360°, **rendendo l'esperienza coerente e completa**.

IMPER**SIVE**

Aree di competenza - Settori



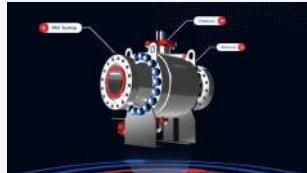
Salute



Edutainment



Retail



Industry



Fashion & Design



Heritage



Comunicazione/ADV



Pubblica Amministrazione



Training/Formazione



Sport Entertainment

Le nostre competenze sono al servizio di chi, come noi, mira all'eccellenza.

- ✓ **Aziende innovative e Grandi Brand:** Realtà che hanno il coraggio di esplorare nuove frontiere, pronti a creare insieme progetti che diventino standard di settore.
- ✓ **Ospedali e Centri Medici d'Eccellenza:** Istituzioni che investono in innovazione per il benessere dei pazienti, dove la VR/XR può fare la differenza nella cura e nell'intrattenimento terapeutico.
- ✓ **Agenzie di Comunicazione Integrata e Centri Media:** Partner strategici con cui co-creare esperienze immersive che ridefiniscono lo storyliving.
- ✓ **Società di Consulenza e Innovation Hub:** Partner che guidano i loro clienti verso il futuro, individuando il potenziale della VR/XR come strumento di trasformazione.
- ✓ **Università, Centri di Ricerca e Fondazioni:** Partner che si assumono l'impegno per l'Innovazione e la Conoscenza. Progetti di alto profilo per iniziative uniche e non convenzionali, che adottino una visione di lungo termine

Stiamo lavorando con diversi partners



ASSOCIAZIONE
NAZIONALE
GIOVANI
INNOVATORI



SAMSUNG



Deloitte.



Fondazione IRCCS Ca' Granda
Ospedale Maggiore Policlinico

IMPERITIVE

novembre



1387



Focus

AON

EQUITA

TEATRO ALLA SCALA

TRECCANI



MINISTERO
DELLA
CULTURA



Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale



ALLTHINGS
COMMUNICATE

SEAVISION

Fondazione
CARIPLO



Comune di
Milano



UNIONCAMERE
LOMBARDIA



Impatto sociale

Usiamo le tecnologie VR e MR a supporto di progetti culturali e scientifici con l'obiettivo di ampliare il target, in particolare creando esperienze attrattive per il pubblico più giovane.

Fondazione Social Venture **Giordano Dell'Amore**, da luglio 2023, ci supporta nella crescita e **nell'impatto sociale**. Dal 2024 è entrata nel capitale **GDA Impact di Fondazione Cariplò**.



