



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
e Tech Visionary



**PER FRANCESCO
JELMONI**
Co-Founder e
Direttore Sales



**MATTIA
TRAPANI**
Co-Founder e
CTO



**ARON
FORTI**
VR Supervisor
& VFX TD



**DAVIDE
SCALUSI**
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

Triloni 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 with ATC - All Things Communicate



COSA POSSIAMO FARE

Digital Storytelling

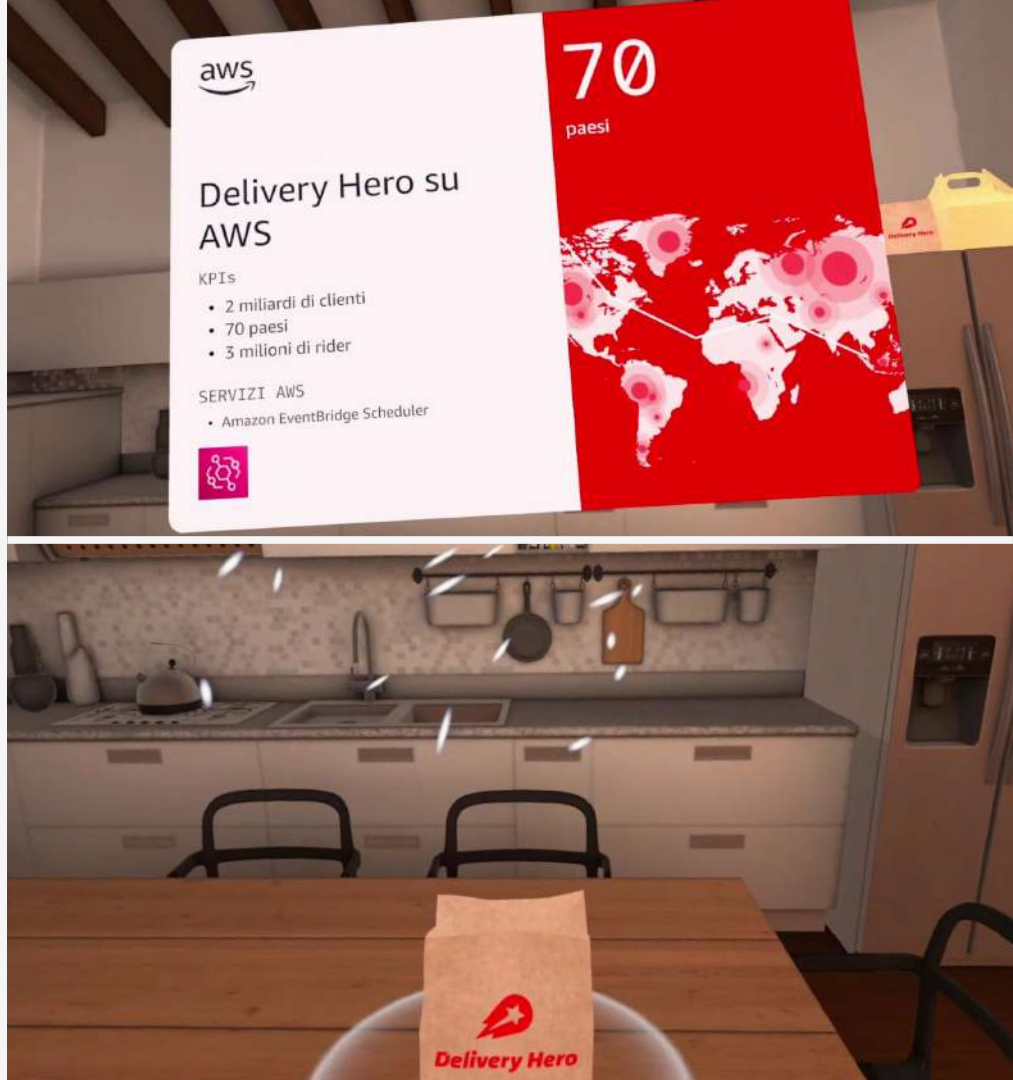
Creazione di narrazioni complesse, per musei, istituzioni culturali o corporate, che permettono di esplorare mondi storici o concetti astratti in modo interattivo.

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^o 1945
ANCE 2025 | BELLUNO
Associazione
Nazionale
Costruttori
Edili

Ponte sul Sonna

Serral Sottoguda

Piazza Roma

Castello di S. Siro

Ponte Cerenon

Raccontare

Venezia
60 km

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**.*

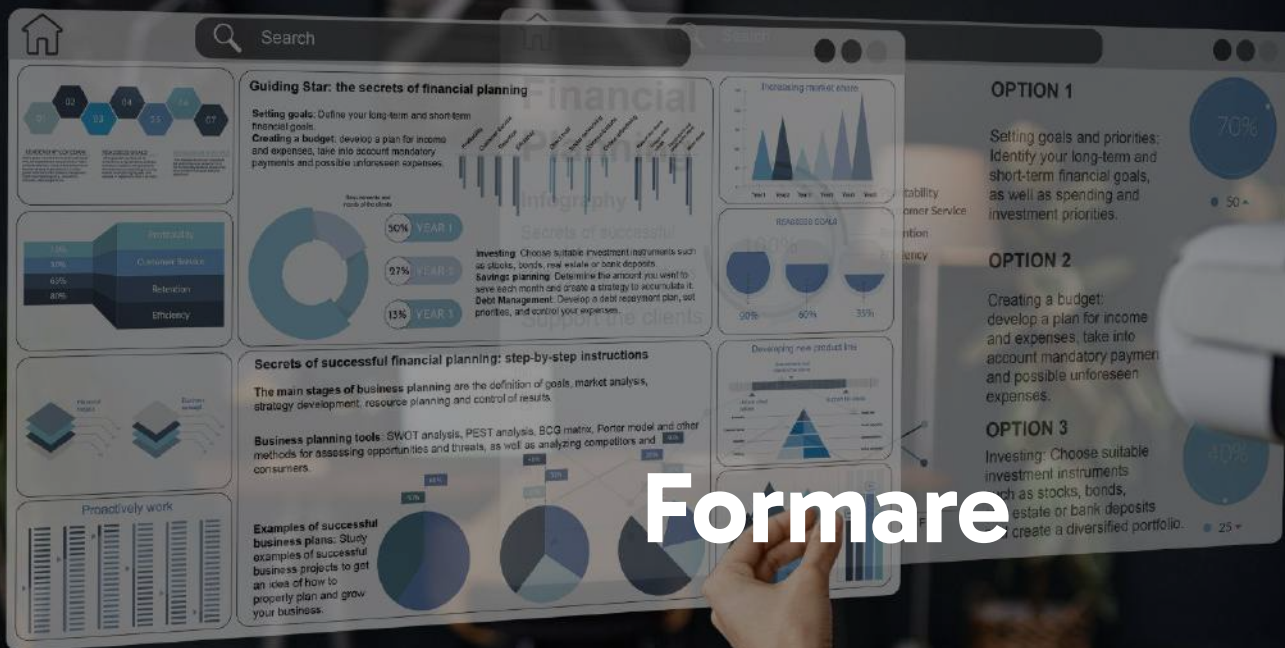
Scopri storie di coraggio, innovazione e impegno collettivo, esplorando il plastico digitale, dati e narrazioni interattive. Vivi in prima persona come la tecnologia e la visione hanno trasformato questo territorio negli ultimi 80 anni.



Le 5 grandi opere ingegneristiche del Bellunese:

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





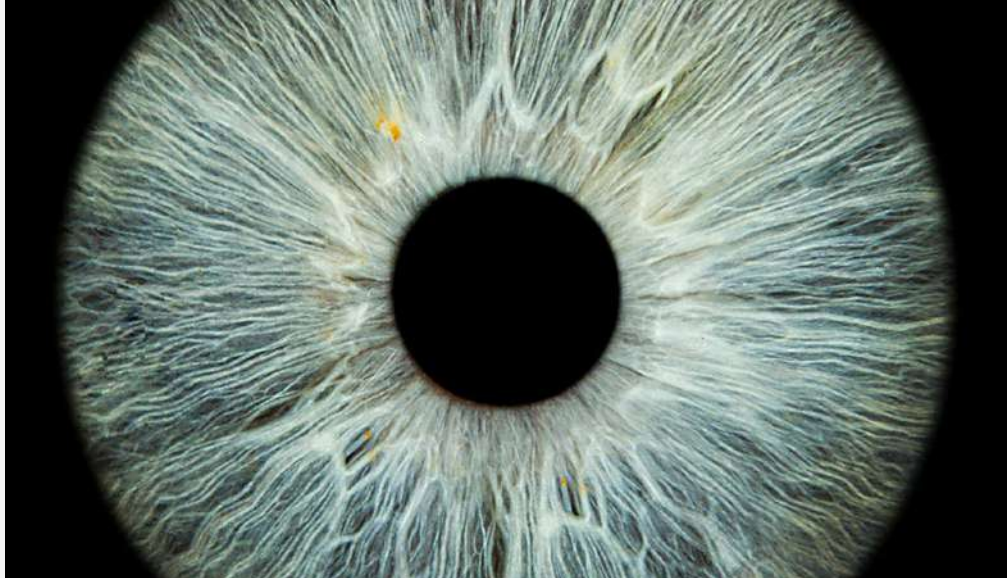
Formare

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 detailed Renaissance-style workshop or studio. The room features a large, polished floor with a black and white diamond pattern. The ceiling is made of dark wood with exposed beams and a central chandelier. On the left, there are several workbenches with various tools and materials. In the center, two large statues of nude figures stand on pedestals. To the right, there are more workbenches and a large window that looks out onto a cityscape with a prominent dome. The overall atmosphere is one of a grand, historical space.

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

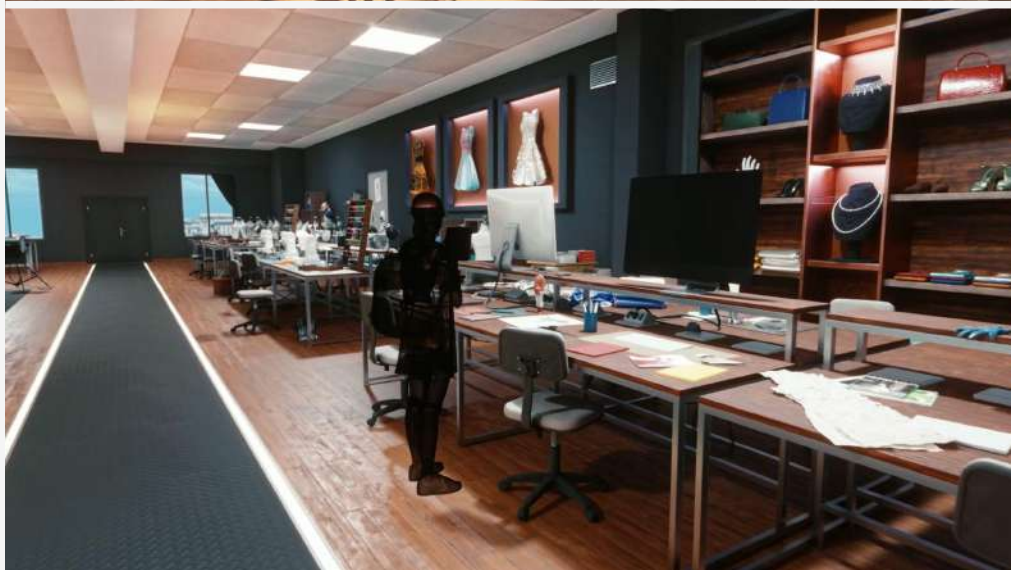
Esperienze VR interattive e gamificate per eventi, fiere e store, che attirano l'attenzione e creano un forte legame emotivo con il brand.

Punti Esperienziali

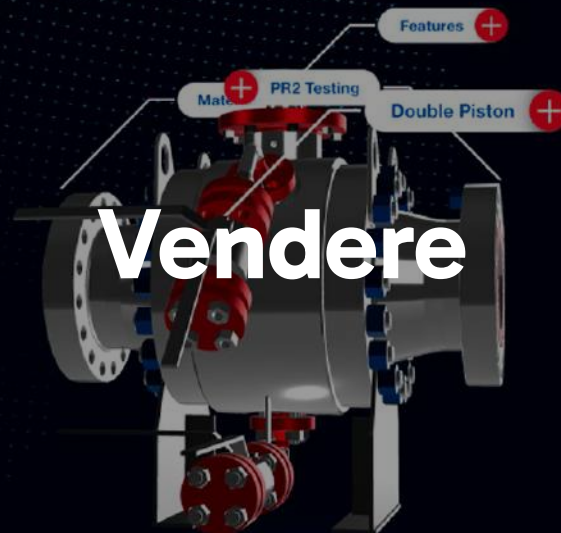
Installazioni permanenti in musei o luoghi pubblici che offrono al visitatore un'esperienza di intrattenimento unica e avvincente.

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



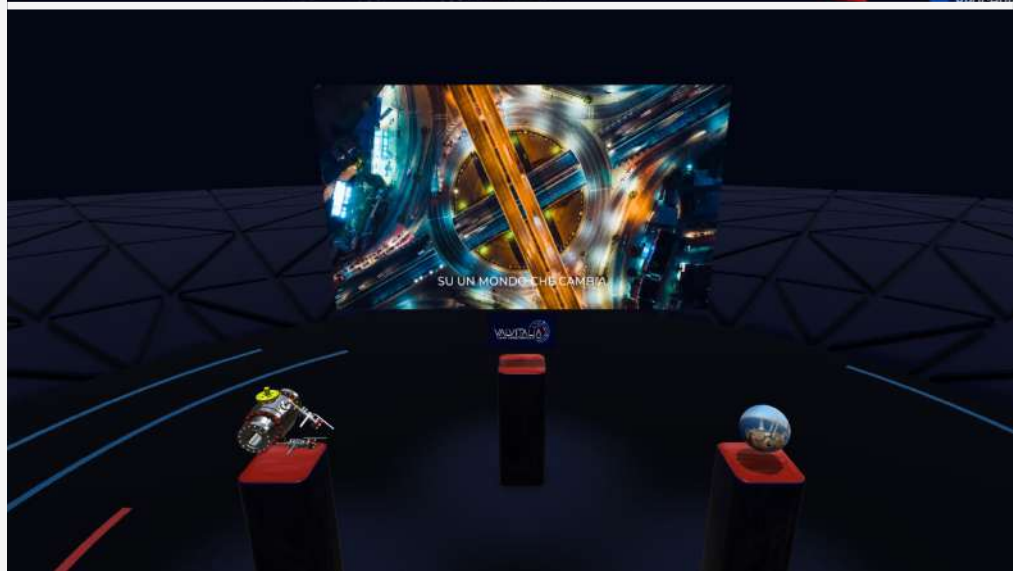
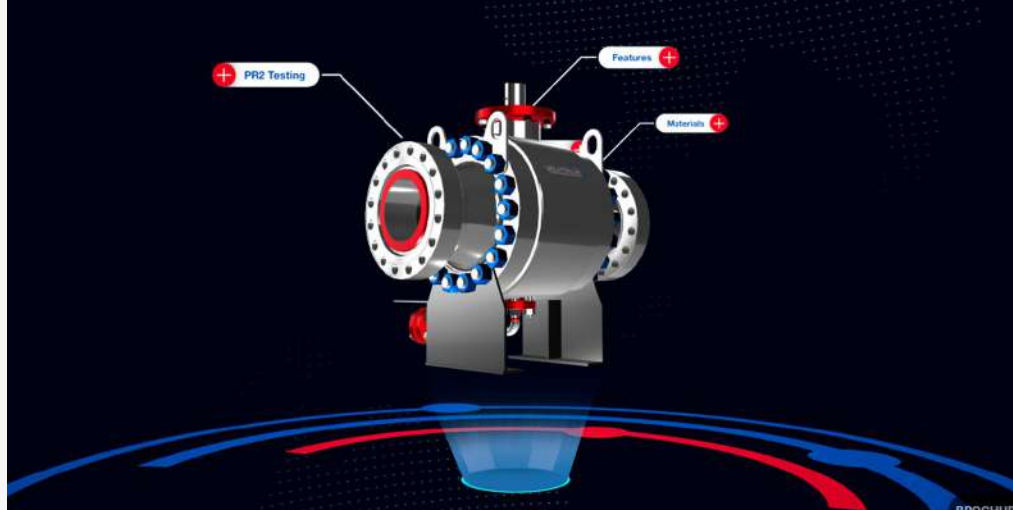
Vendere

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.



A futuristic cockpit with a woman looking out at a forest and a small robot on the console.

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 distraga 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.

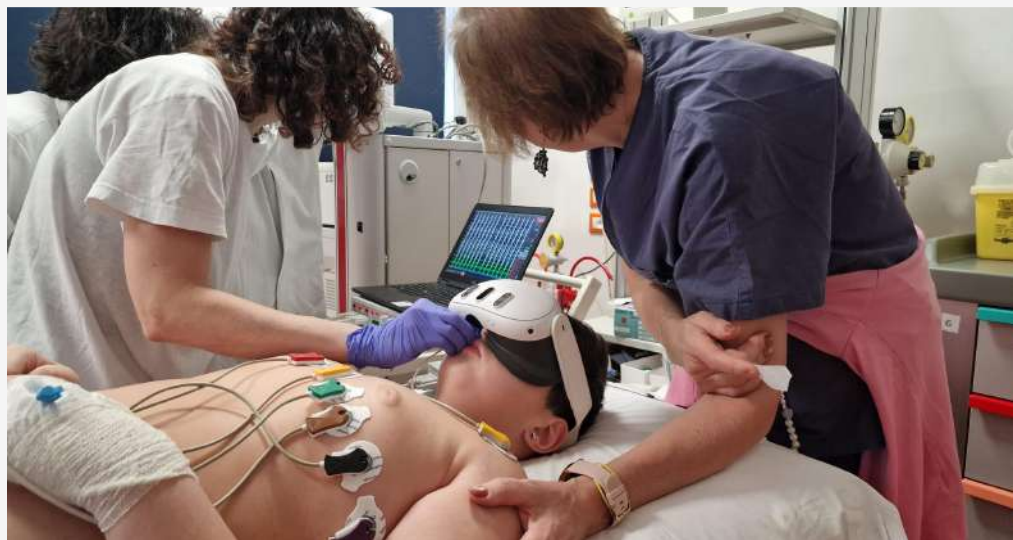


CASE HISTORY: Ospedale Buzzi Milano

Un progetto di **Realtà Virtuale (VR)** realizzato per l'ospedale Buzzi di Milano per aiutare i ragazz* (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:

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



Assistenza e Manutenzione (Industry):

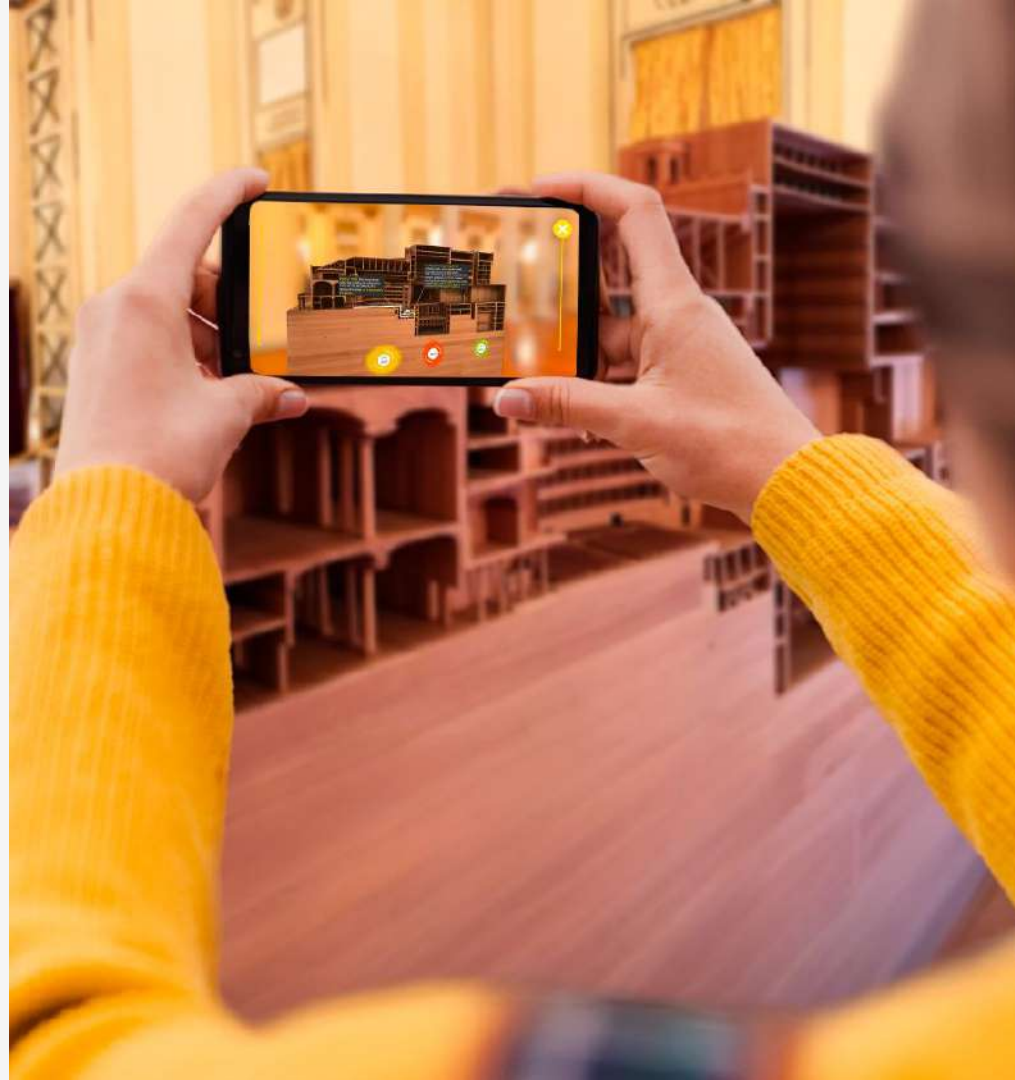
Istruzioni in tempo reale sovrapposte ai macchinari per la riduzione degli errori.

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.

AWS House

This board contains a high-level overview of user activity and retention.

Funnel Start → Price Won 12 months

2-step Funnel: since Sep 20th, 2020



Utenti Unici

Linear, Unique, since Sep 20th, 2020 - Utenti che hanno usato il Visore



Country

Unique, since Sep 20th, 2020



Tempo medio (sec)

Average, since Sep 20th, 2020



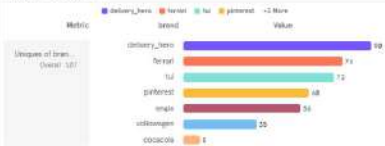
Utenti che hanno visto

Total, since Sep 20th, 2020



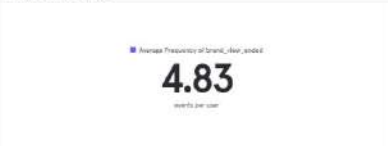
Brand classifies

Unique, since Sep 20th, 2020



Brand visti per user

Average, since Sep 20th, 2020



Video visti

Unique, since Sep 20th, 2020



Active Users - Today

Unique, today compared to previous day



Active Users - Past Week

Unique, since Sep 20th, 2020 compared to previous day



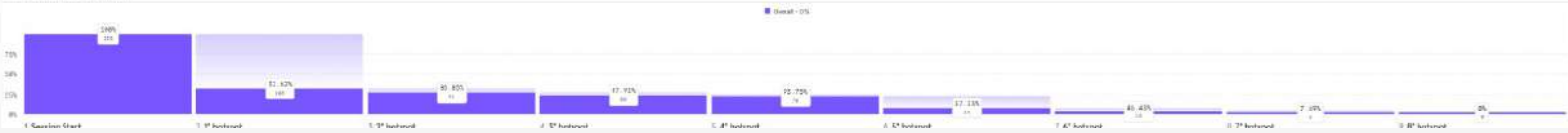
Active Users - Today

Linear, Unique, today



Progress Brand Completion

4-step Funnel - Unique Sep 20th, 2020



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

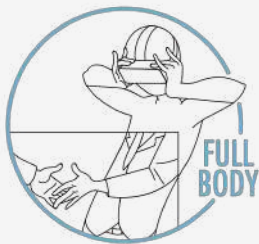
La nostra catena del valore produttivo è completa. Abbiamo integrato nei nostri processi produttivi: **IMPERSIVE**, la miglior società di produzione di contenuti video 360° stereoscopici e dinamici. Il risultato? **Esperienze full-body che posizionano l'utente al centro del prodotto.**

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

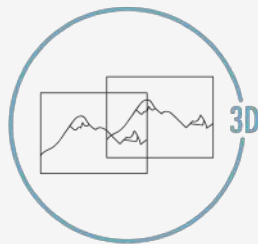
IMPERSIVE



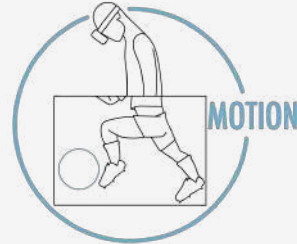
Tecnologia VR e linguaggio



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**.

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

IMPERVIVE

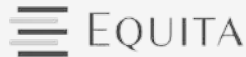
novembre



1387



AON



MINISTERO
DELLA
CULTURA



Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale



Regione
Lombardia



ALL THINGS
COMMUNICATE



SEA VISION

Fondazione
CARIPLO



Comune di
Milano



UNIONCAMERE
LOMBARDIA
Consorzio di camere di commercio



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 Cariplo**.



