



Pitch Deck

Impara la matematica in modo epico

Christian Pulieri

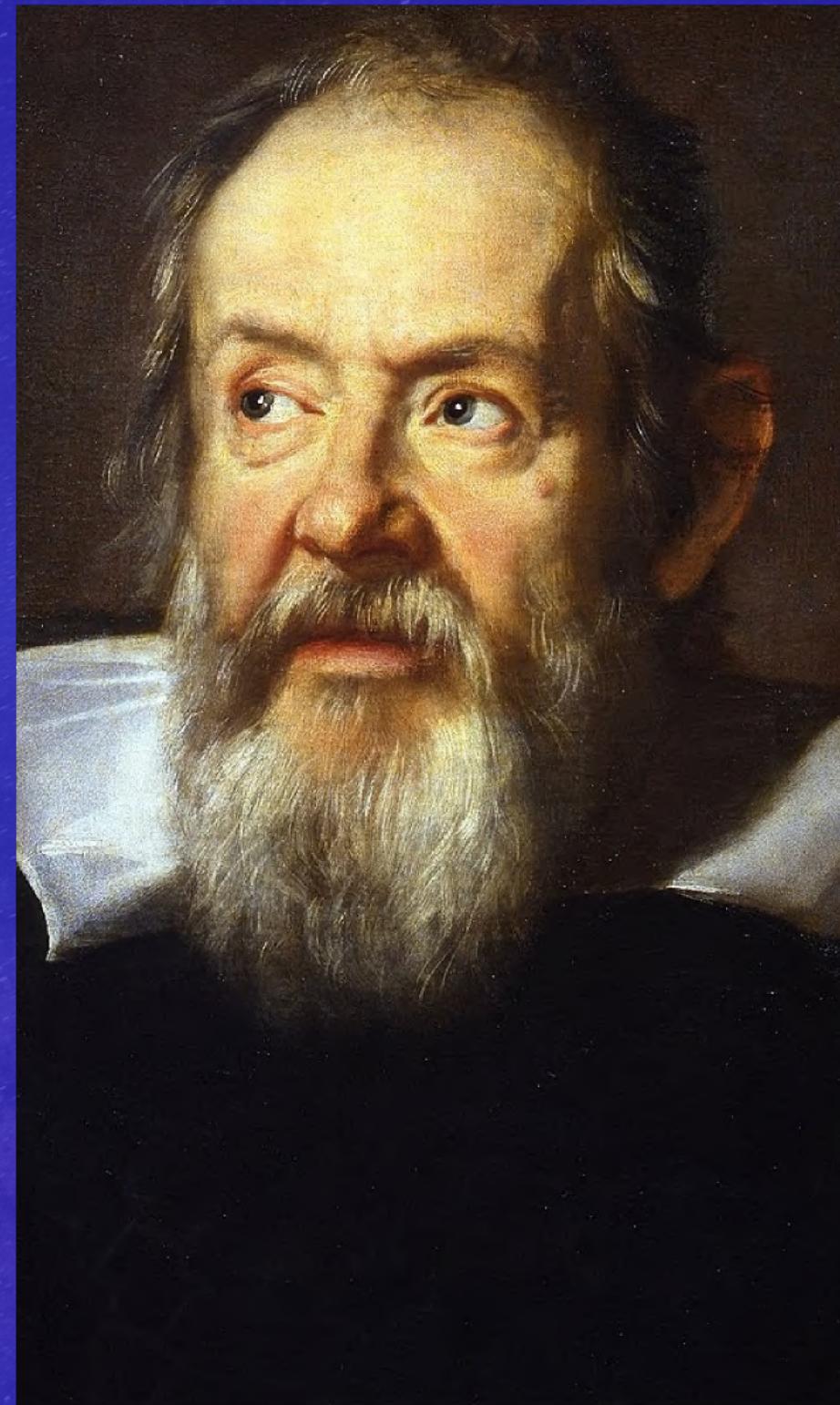
christian@mathlord.it

Fausto Capriotti

fausto@mathlord.it

**"La matematica è
l'alfabeto nel quale
Dio ha scritto l'Universo"**

Galileo Galilei



70% degli studenti (10-19) hanno difficoltà



Basi assenti



Feedback scarsi



0 Motivazione

Fonti:

+50 interviste (docenti di matematica e studenti 10-15)

+600 risposte ad un questionario (studenti 13-25) | UNESCO | NAEP

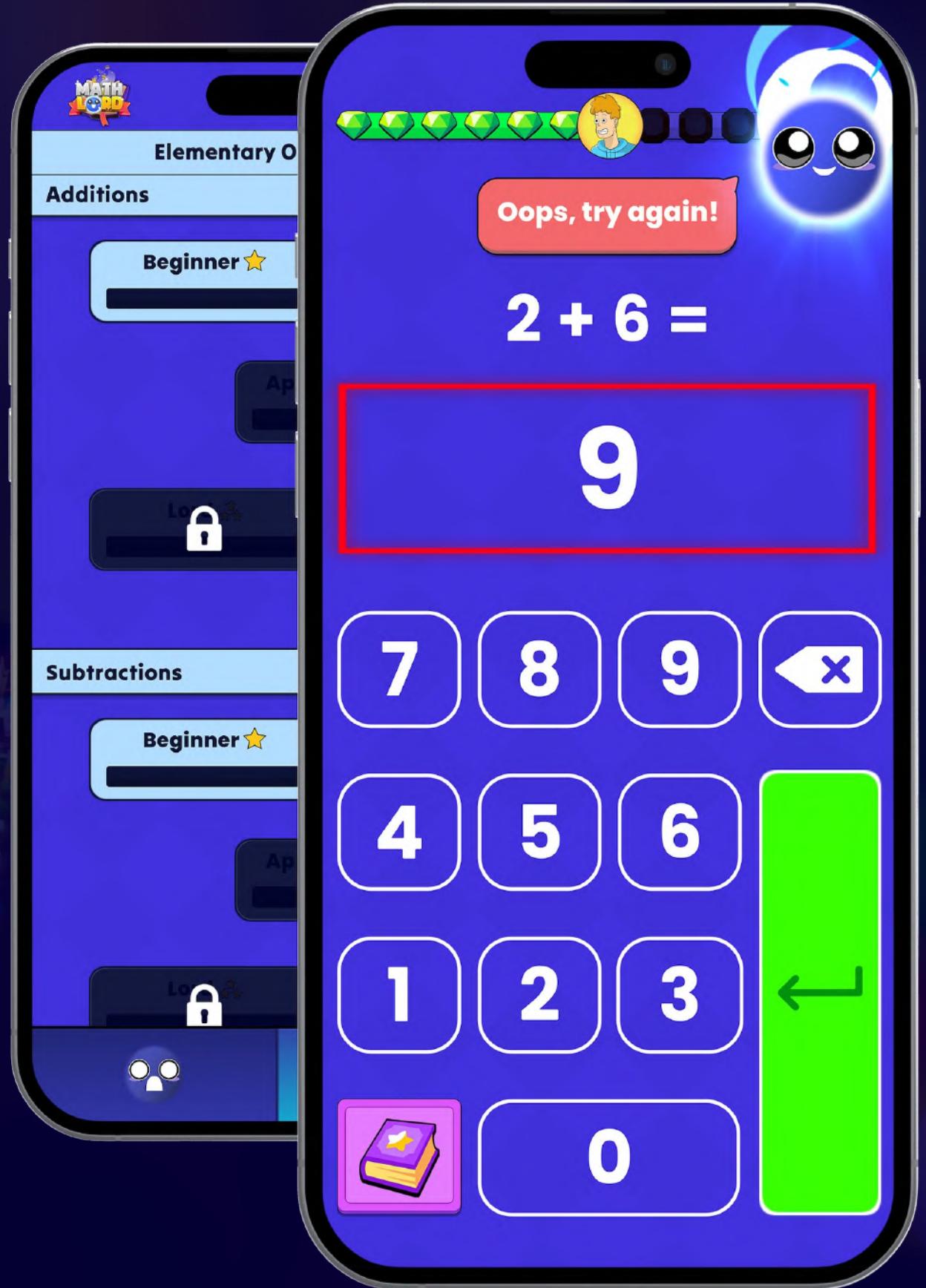
A dark, atmospheric image of an arcade. In the foreground, a person's back is visible as they sit at a gaming station. The background is filled with rows of brightly lit video game cabinets, their screens glowing with various games. The overall mood is mysterious and focused.

Anche quando provi un nuovo videogioco non sai da dove iniziare.

Tuttavia...

Game Design + Learning Science = **Soluzione!**

Un videogioco per mobile che rende
l'apprendimento della matematica
più semplice, divertente e coinvolgente.



Come motiviamo gli studenti



Virtual Buddy

Fornisce feedback costanti e si "ammala" se non fai pratica



Avventura Epica

Trama di fondo, missioni e boss fight al posto dei classici esercizi



Multiplayer

Per competere e/o collaborare con amici e compagni di classe

Come supportiamo i docenti



Personalizzazione

Crea un percorso personalizzato per ogni singolo studente



Statistiche

E feedback precisi sulle performance e le difficoltà degli studenti



Esercizi infiniti

Da assegnare come compiti per casa o per creare test sempre diversi

Il K-12 Game Based Learning sta esplodendo

21.33%

CAGR (2021-2025)

€10.21bln

TAM (Globale)

€459mln

TAM (Italiano)

Considerando che l'Italia è
circa il 15% del mercato Europeo

€196mln

SAM

Basato su 3.3mln di
adolescenti italiani
con difficoltà in matematica

€50mln

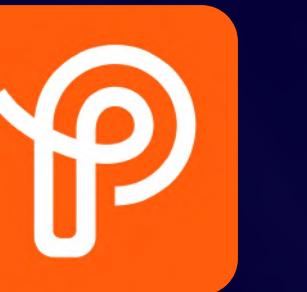
SOM

15% del mercato
italiano nel 2025

Creiamo un forte ed efficace matrimonio tra Game Design e Scienza dell'Apprendimento

Feature

- Struttura Game-Based
- Multiplayer
- Esperienza personalizzata
- Esercizi infiniti
- Guida Step-By-Step

					
Struttura Game-Based	✓	✗	✓	✗	✗
Multiplayer	✓	✓	✗	✗	✗
Esperienza personalizzata	✓	✗	✗	✓	✗
Esercizi infiniti	✓	✓	✗	✗	✗
Guida Step-By-Step	✓	✗	✗	✓	✗

Monetizziamo attraverso Abbonamenti e IAP

B2C

Basic

Accesso completo al gioco e alle statistiche
€7.99/mese

Legacy Pass

Nuovi elementi esclusivi ogni mese
€9.99/mese

Acquisti in App

Extra acquistabili con una moneta speciale (zaffiri)
Una tantum, Variabile

Ultimate Pass

Basic + Legacy +
zaffiri extra
€16.99/mese

B2B

Per le Scuole

Basic per ogni studente,
Piattaforma docenti,
Generatore di Test,
Tornei Annuali
€25/anno per studente

$$Q_{\text{total}} = Q_1 + Q_2 = 3\epsilon_0 \frac{S}{d_1} U_0$$

$$C_1 = C_2 = \epsilon_0 \frac{S}{d_1} = 8,85 \text{ pF}$$

$$Q = \frac{Q_1 + Q_2}{2} = 13,275 \cdot 10^{-9} \text{ C}$$

$$U = \frac{Q}{C_1} = \frac{3}{2} U_0 = 1500 \text{ V}$$

$$= \frac{1}{2} Q U = \frac{9}{8} \epsilon_0 \frac{S}{d_1} U_0^2 = 9,956 \cdot 10^{-6} \text{ J}$$

$$\begin{aligned} -Q_{41} &= vCT_1(1 - \epsilon^{1/2}) + vC_V T_1(\mathcal{K} - 1), \\ -Q_{34} &= vCT_2(\mathcal{K} - 1) + vCT_4(1 - \epsilon^{1/2}), \\ -vC_V T_2 &= vC_V T_2 - vC_V T_2 = vC_V T_2 - vC_V T_2 = 0 \end{aligned}$$

Come ci stiamo muovendo

Obiettivi



MVP



Prima vendita
Fondazione



App 1.0

Avatar, Boss Fight,
Prima media 100%



App 2.0

Grade 1-8 100%
Multiplayer
Legacy Pass



App 3.0

K-12 100%
Espansione su
lifelong learning e
test di ingresso

Aprile '23

Giugno '23

Ottobre '23

Giugno '24

2026

Studenti e docenti sono entusiasti

v0.1 testata in 10 scuole medie (+1000 studenti)

Su 8 Istituti Comprensivi, 2 hanno manifestato interesse
all'acquisto di una licenza triennale

Il 95% degli studenti ama il gioco

Il 96% degli studenti lo consiglierebbe ai propri compagni

Ottimo coinvolgimento degli studenti DSA

E questo è solo l'inizio...

Chi siamo



Christian Pulieri

CEO & CTO

Game Dev, Chosen By Unity con "Flag Master 3D". Content Creator per +8 anni (+300k followers e +25mln views)



Fausto Capriotti

COO & CMO

Coach e insegnante privato di matematica e fisica per +10 anni. Content Creator per +2 anni (+50k follower e +8mln views)

Co-founders



**Andrea
Tedesco**

Senior Unity
Game Developer



**Nicolò
Andreetto**

Scrum Master
& Full Stack Dev



**Enrico
Frascina**

Social Media &
Content Marketer



**Andrea
Miotto**

Business Dev
& Sales



**Filippo
Satolli**

Mentor &
Advisor

Dev

Marketing



**Alessandro
Barison**

Character Designer
& Concept Artist



**Chiara
Schiappa**

Character &
Graphic Designer



**Rachele
Cespi**

UI/UX Designer



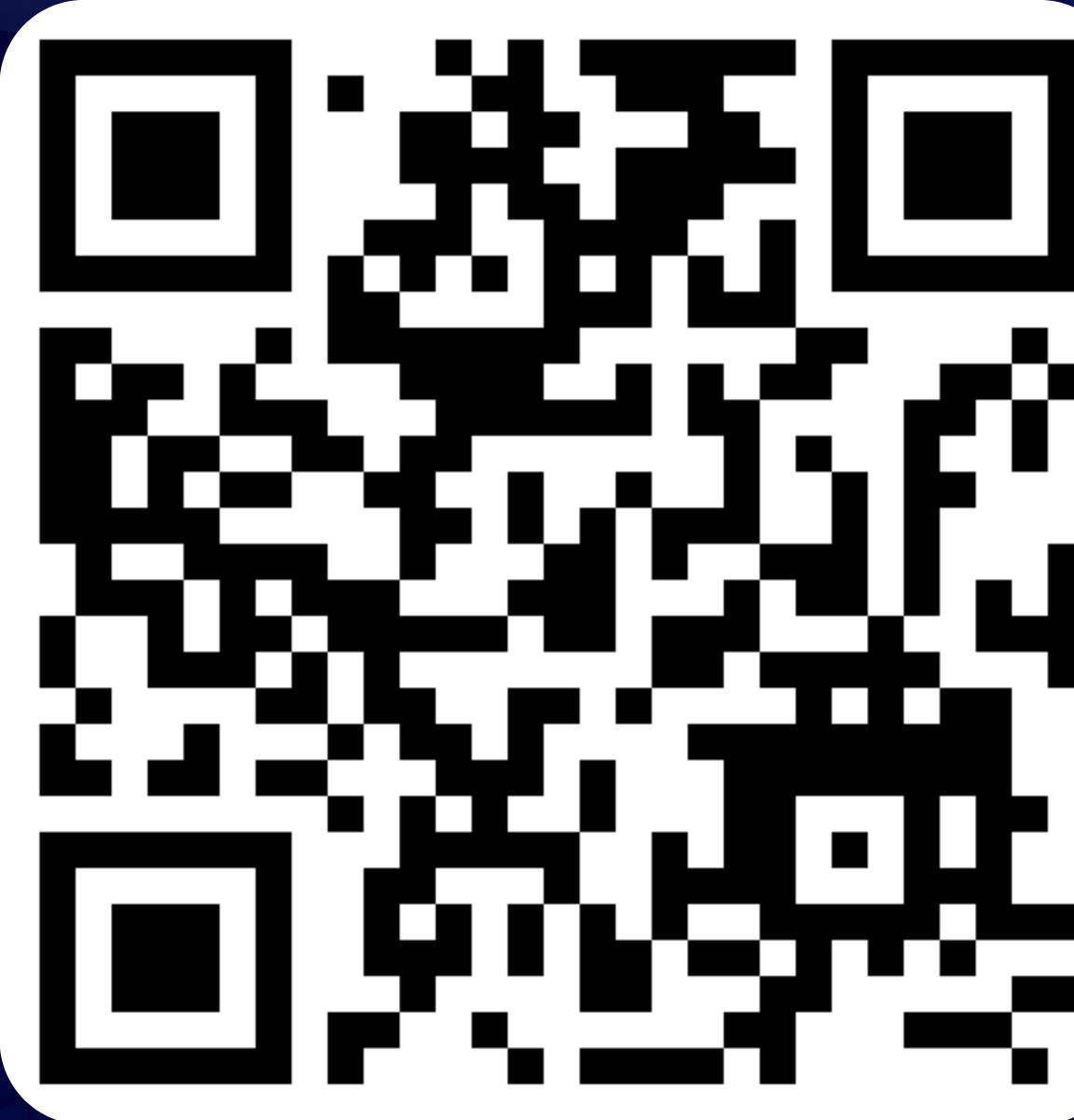
**Antonella
Chiego**

Narrative Designer

Art

Provalo ora!

versione attuale: 0.2



Continuamo la
conversazione qui:



Christian Pulieri

christian@mathlord.it

+39 3468913235



Fausto Capriotti

fausto@mathlord.it

+39 340 941 7709