

**Lightdrop**

Vivere nuove esperienze e conoscere nuove persone,  
ogni giorno , ovunque.



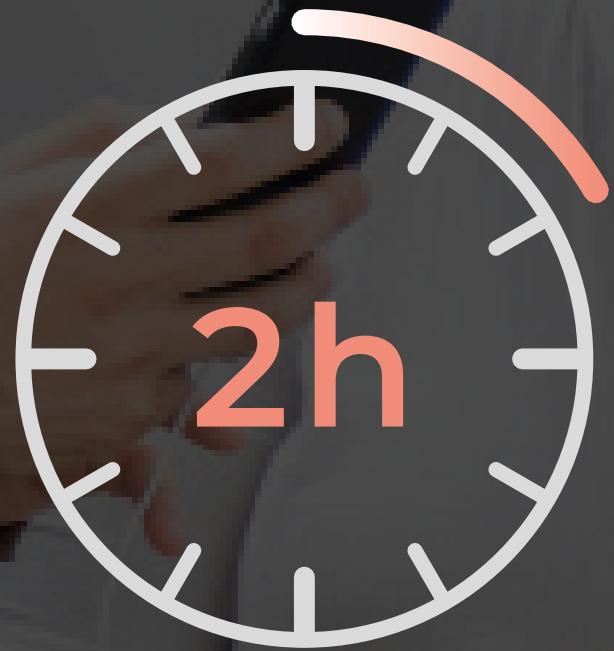
Non è solo una community.  
**É vita reale.**

**Follow the light.**



## Problema

I social sono anti-social



Trascorrere **2 ore** al giorno sui social porta a una **sensazione di isolamento** maggiore del **50%** rispetto a trascorrerne 30 minuti...

American Journal of Preventive Medicine, 2017.

**La media italiana è di 2 ore al giorno.**

We are social 2018



# Depressione. Insonnia. Ansia.

Aumentate del **70%** tra i **giovani** nell'arco degli ultimi 25 anni.

Sole 24 Ore, 2017.

## 5,5 Milioni

Utenti iscritti tra i **18 e i 24 anni in italia**

We Are Social, 2019.



82% degli italiani vorrebbe lasciare i social ma, pur ritenendo i vari facebook, twitter, Instagram una perdita di tempo, la paura di abbandonarli è troppo forte.

Kaspersky , 2018

I teenager che utilizzano dispositivi elettronici per più di 3 ore hanno il 35% di probabilità in più di sviluppare tendenze suicide.

Alberta University, 2018

300mila ragazzi italiani tra i 12 e i 25 anni sono fortemente dipendenti da internet.

Istat, 2018.

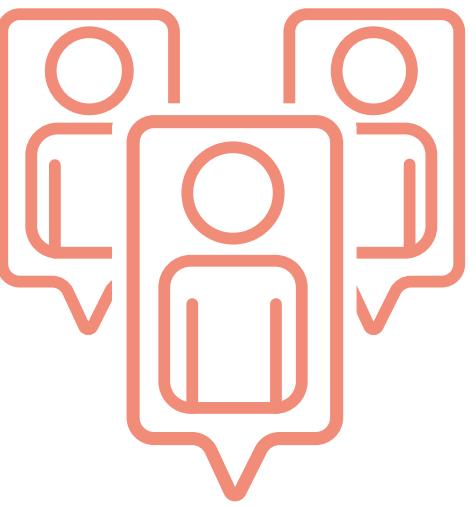


**Una community** unita dal desiderio di scoprire e sperimentare davvero nuove attività, insieme.



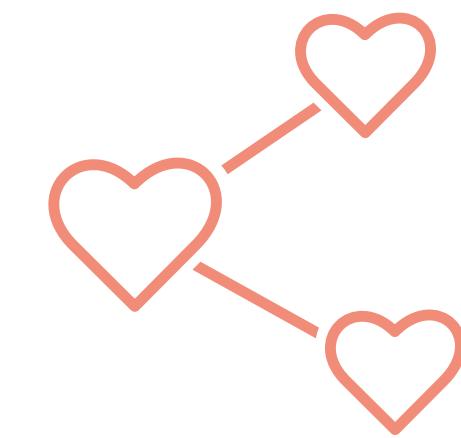
### Activities

Partecipare a esperienze reali, semplici e vicino a te.



### Personne

Conoscere senza imbarazzo nè barriere nuove persone.

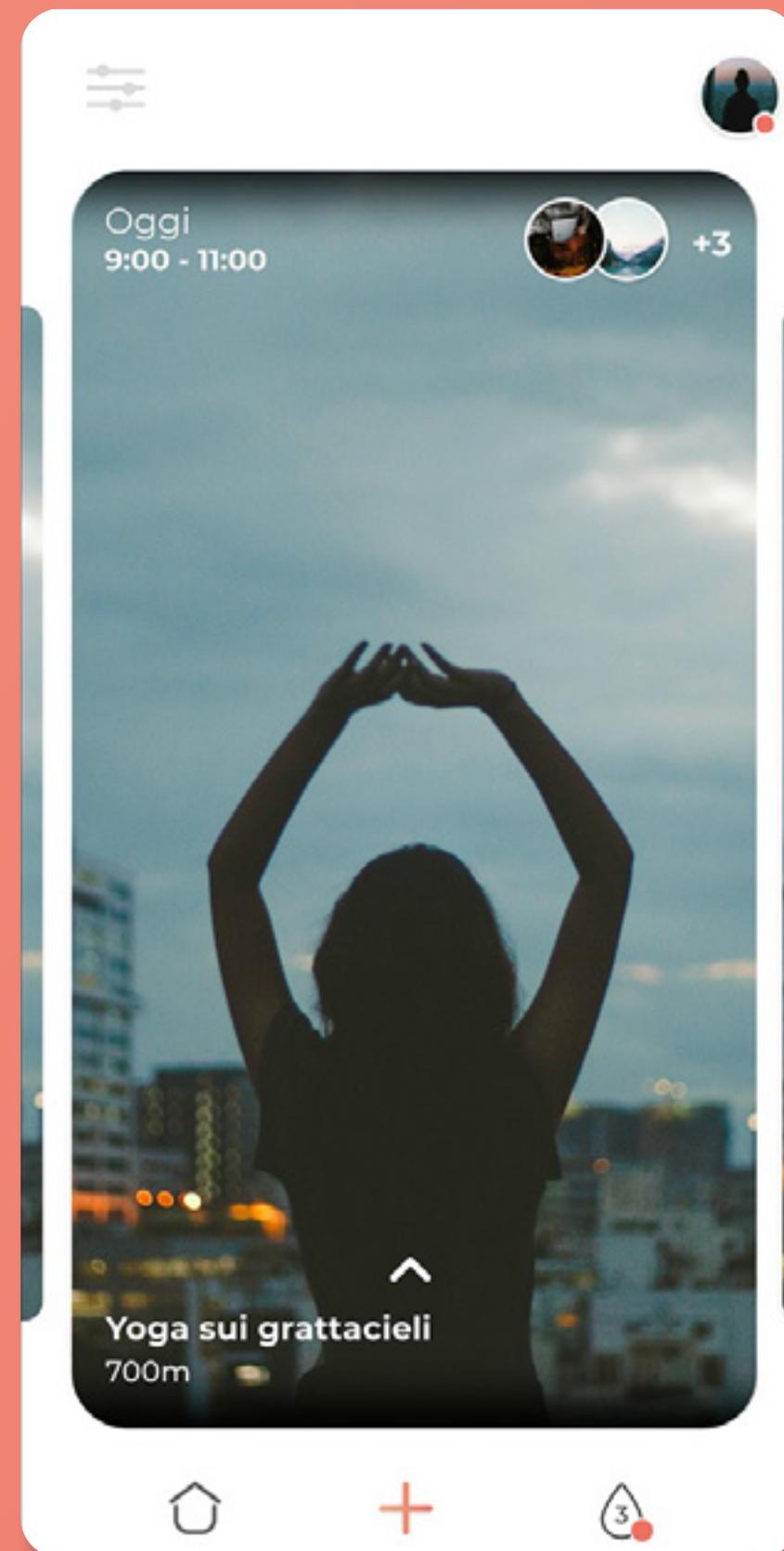


### Passioni

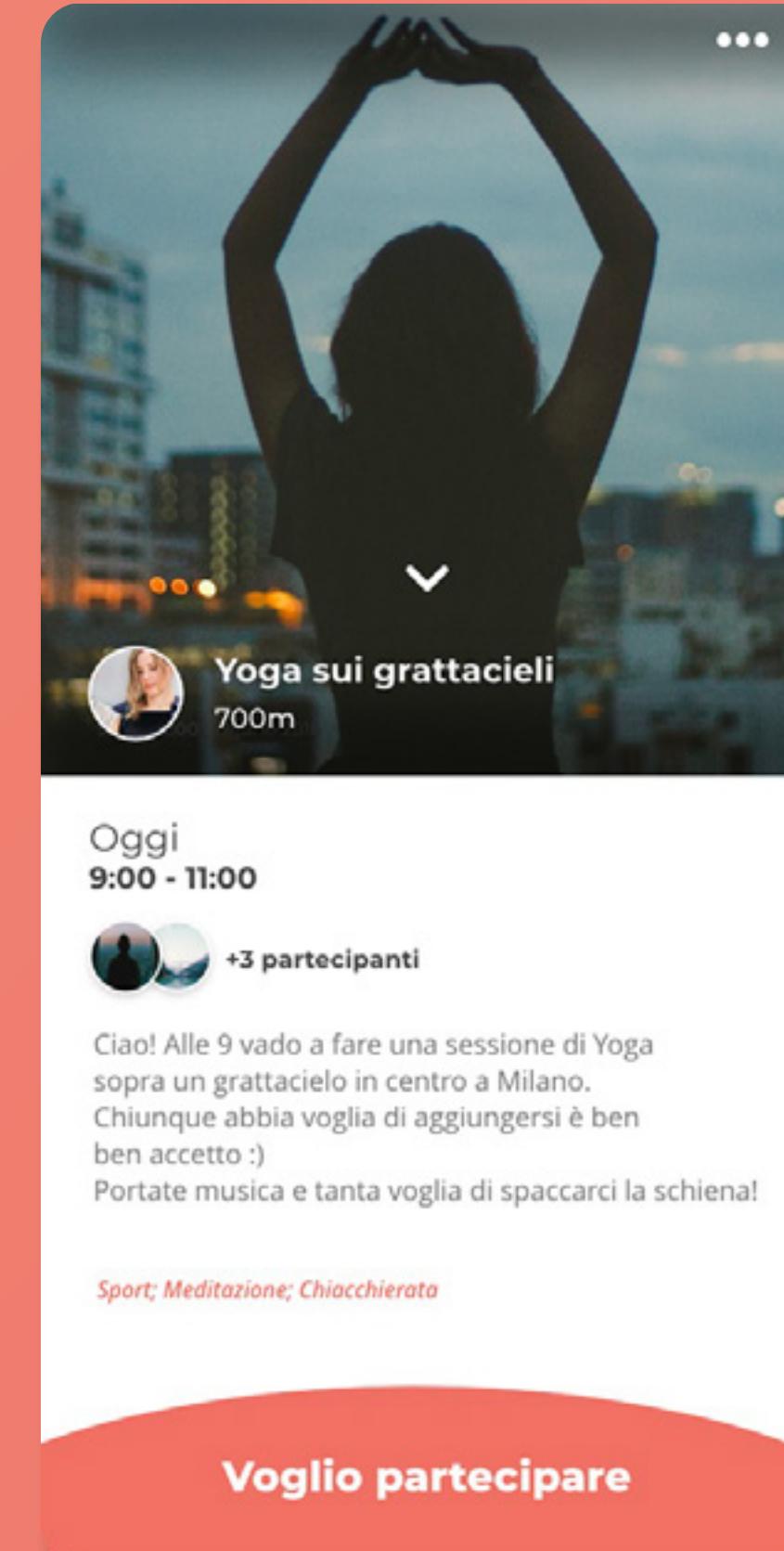
Condividere e trovare persone con le tue stesse passioni.

# Piattaforma

## User-side



Scopri le activities  
che si stanno vivendo  
intorno a te.



Partecipa e vivi  
nuove esperienze.



Crea e condividi  
un'activity per attrarre  
nuove persone.



► **Gratificazione reale**

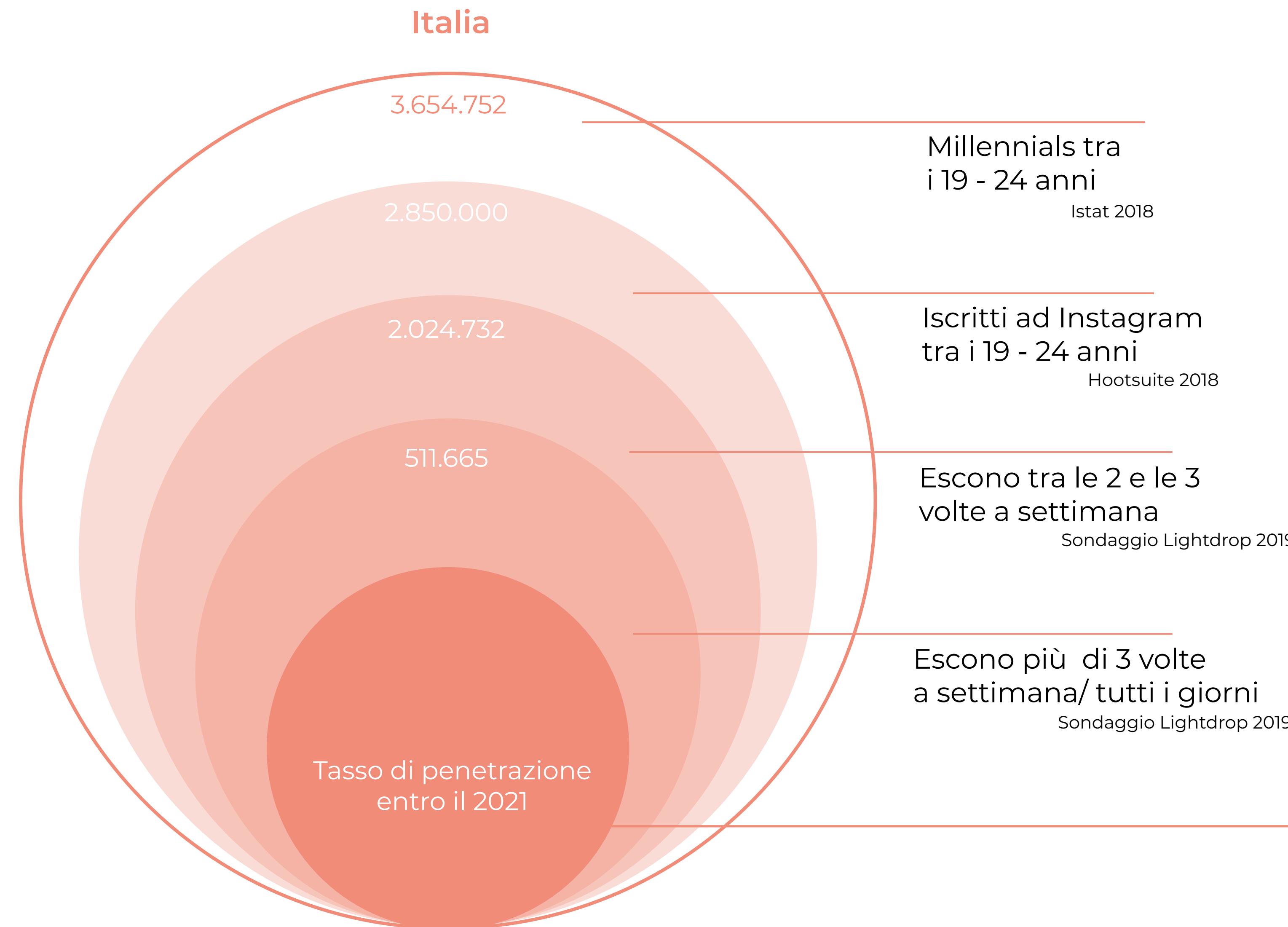
Incontrare e conoscere vere persone.  
Non “aggiungi gli amici”, **li trovi.**

► **Vera community**

Il contesto sociale si evolve negli spazi reali.  
Non solo “commenti” ma **vera comunità**.

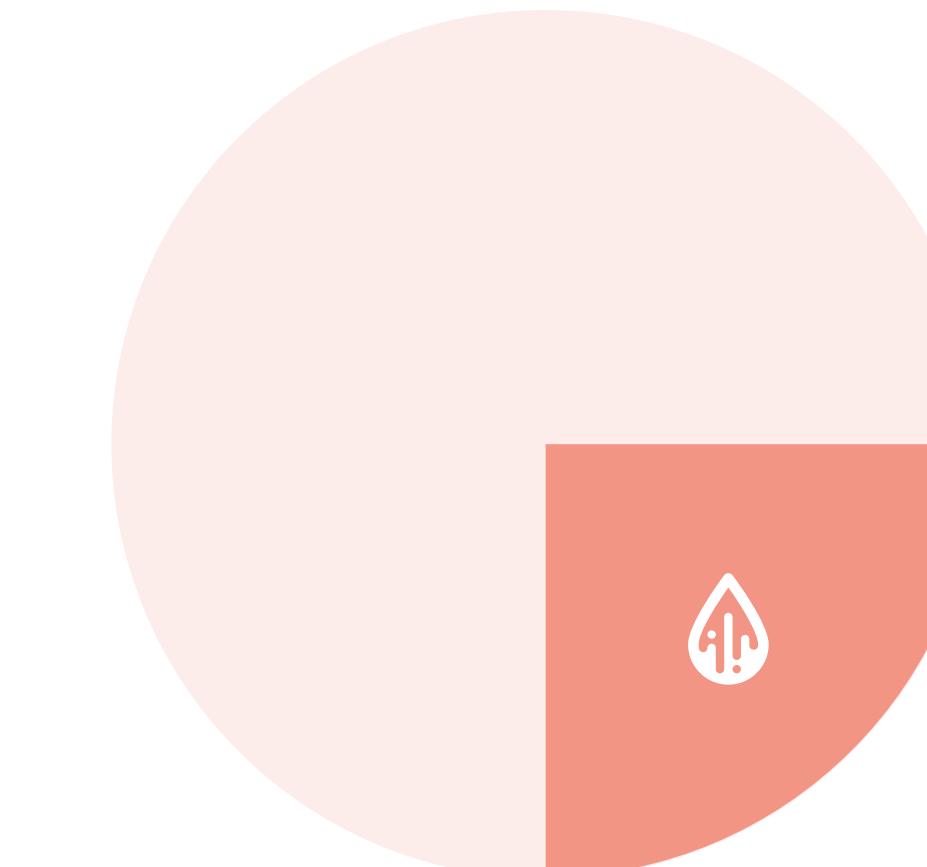
► **Influencer della realtà**

Essere i protagonisti di momenti reali.  
Non solo “followers”, ma **veri incontri**.



## Mercato Lightdrop stimato Italia 2021

Tasso di penetrazione **25%**



Utenti fidelizzati **900.000**

Revenues **2.400.000€**

Ricavo per utente **2,67€**



## Meetup

**+35 milioni**

utenti attivi

**18.3 milioni**

raccolti dall'anno di fondazione

**20 miliardi**

valutazione Meetup 2017

## comehome!

**30 mila**

utenti

**15**

Eventi sponsorizzati

**100**

eventi al mese

**200.000**

fatturato registrato nel 2018

## citysocializer

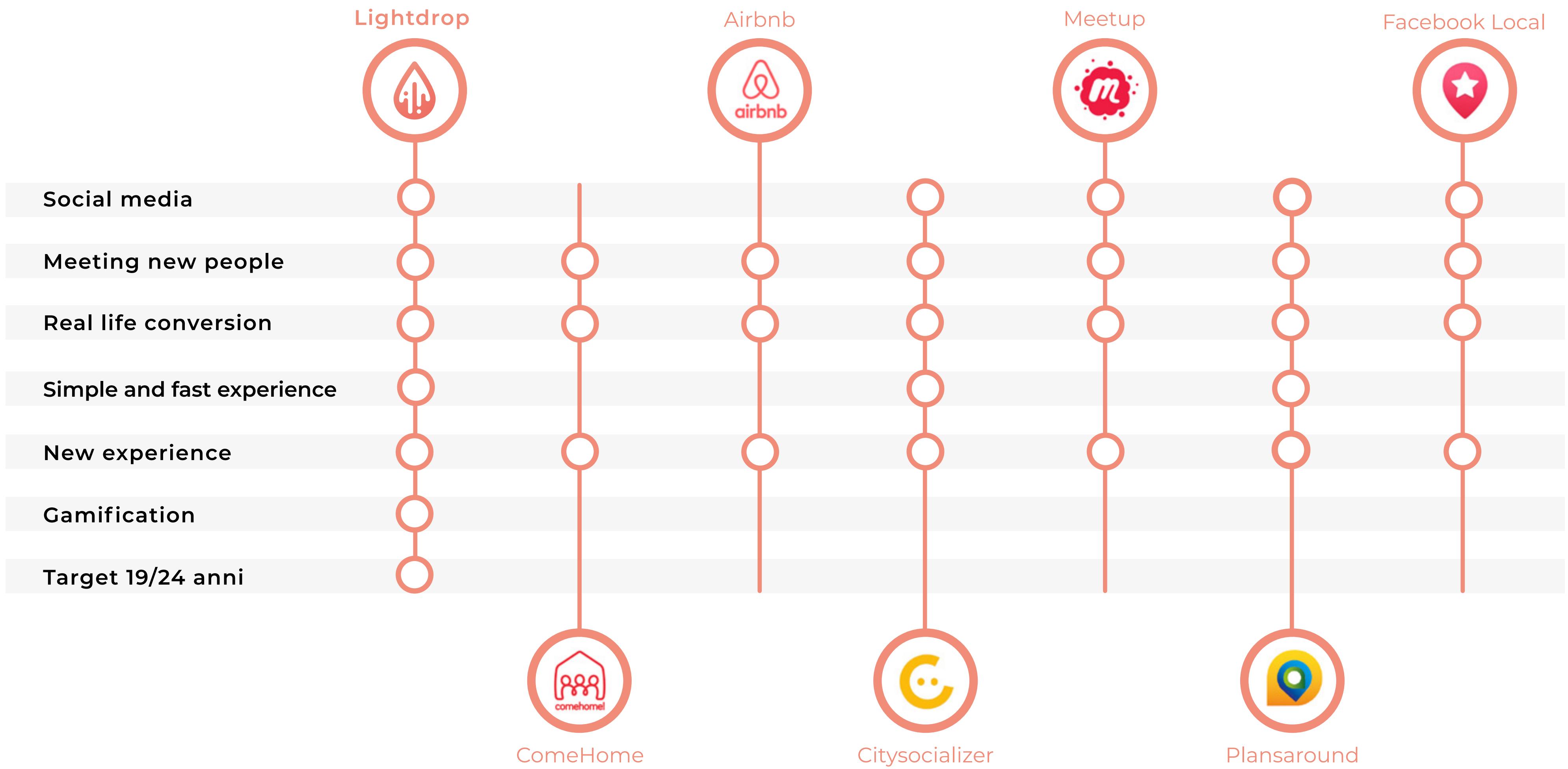
**+30 città**

con una community attiva in UK

**1.9 milioni**

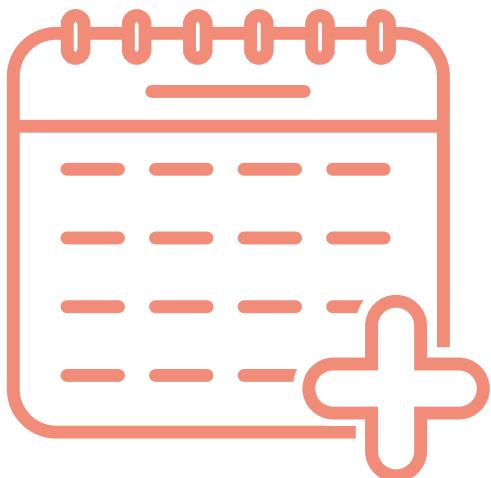
finanziamento in 2 round

# Strategy Competitor



# Business model

## Business-side B2C



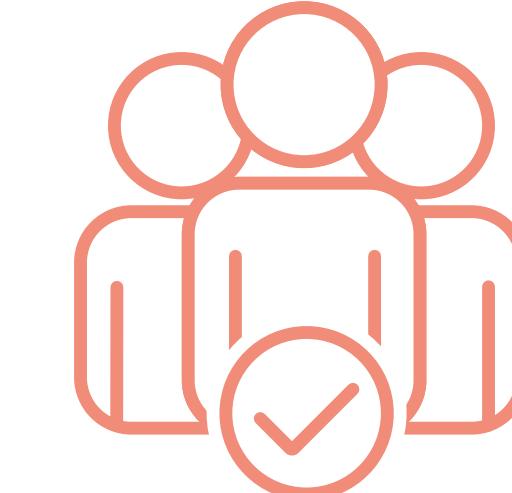
**Crea activities**

1.



**Guadagna dalle  
activities**

4.



**Partecipazione reale**

2.



3.

**Guadagna punti esperienza  
e sblocca funzionalità**

# Business model

Business-side B2B2C



**Gli utenti creano le activities**

1.



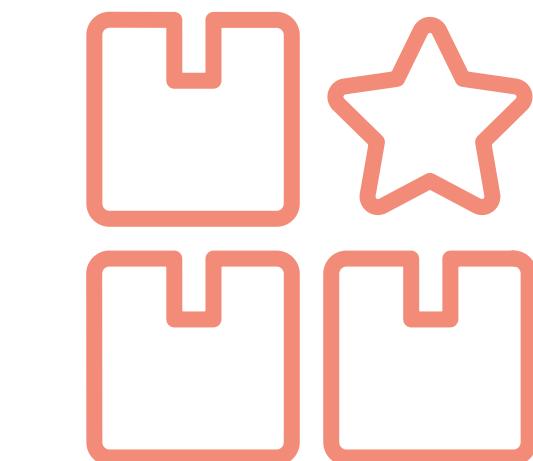
**Product placement**

4.



**Analisi dati e studio sul target**

2.



3.

**Brand awareness**



### B2C

#### Account Freemium

Partecipanti illimitati  
Activities segrete ed esclusive da organizzare ed a cui partecipare.

**Aumenta la realtà in cui sei immerso.**

### B2C

#### Ticketing

Activities a pagamento per ogni tipo di esperienza.

**Guadagna ed offri un'esperienza sempre più piacevole.**

### B2B2C

#### Brand Advocacy

Brand awareness e product placement direttamente nella realtà, portando l'advocacy ad un livello altamente più efficace.

**Diventa influencer della realtà.**

\*Ogni utente potrà registrarsi e utilizzare le funzionalità di base gratuitamente: solo per ottenere nuove funzionalità verrà data la possibilità di pagare un abbonamento mensile.

# Business model

## Revenue



### B2C

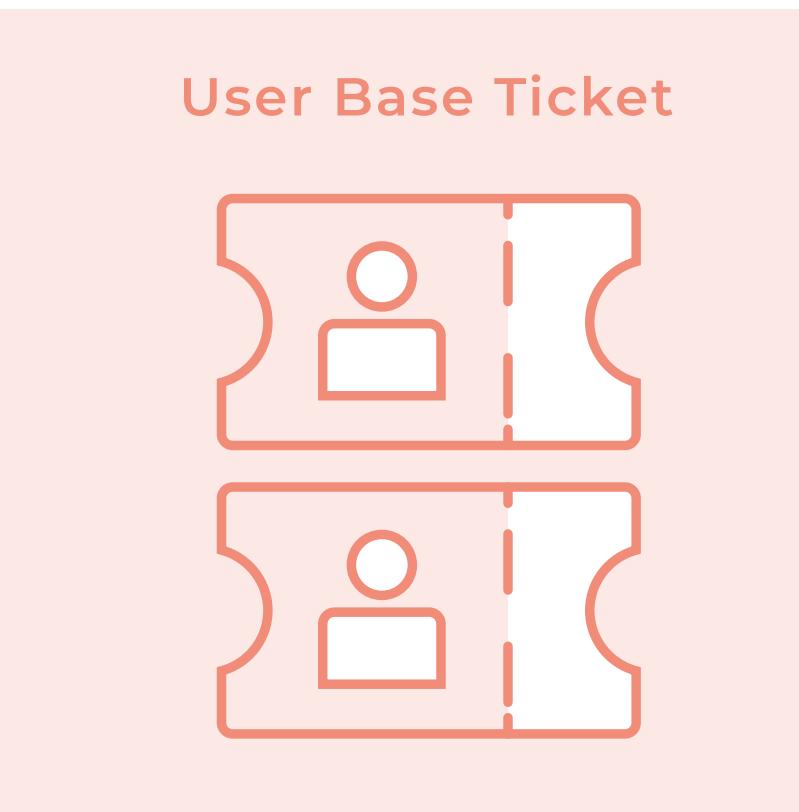


**4,99€**

abbonamento/mese

- Invita amici nelle vicinanze
- Funzionalità sbloccate
- Inviti senza blocco numero
- Partecipazioni senza blocco numero
- Activities condivise ovunque
- Activities segrete

### B2C

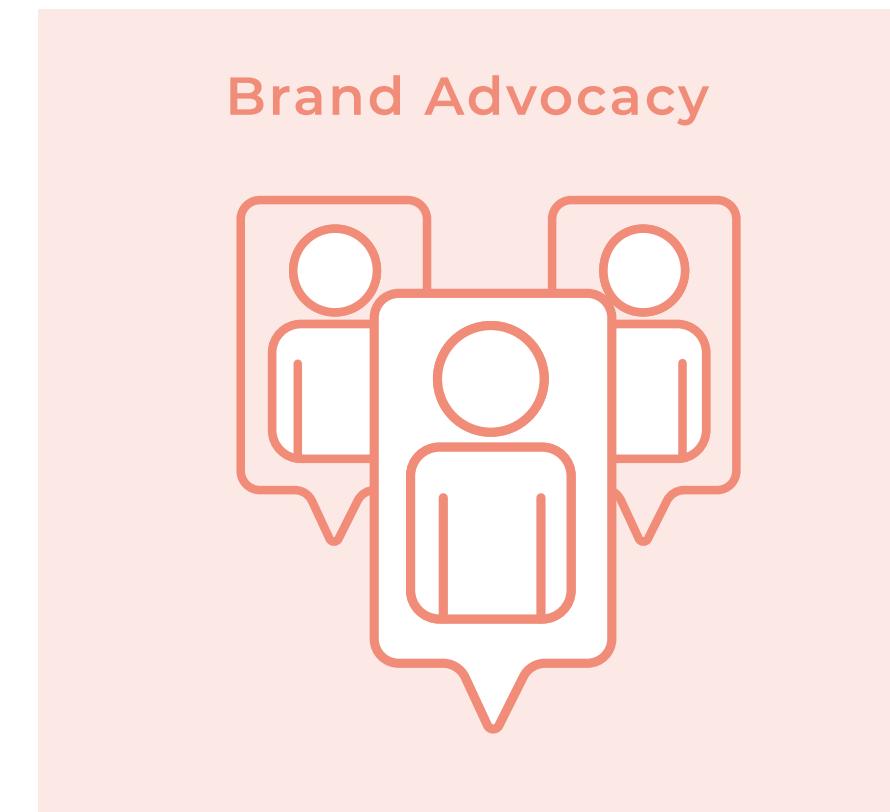


**20%**

/cad. biglietto venduto

- 80% agli utenti
- 20% a Lightdrop

### B2B2C



**€€€**

- Campagne marketing mirate
- Sconti e offerte
- Challenge
- Brand advocacy
- Social experiment

# Road map



## User Acquisition

2019

 61.000

Creazione di community targettizzate (FB)  
Eventi/concept offline  
Lightdrop gamification

Community in Italia  
Nuove funzionalità  
Gamification

Milano, Bologna  
Napoli, Torino, Roma

Ricavi  
0€

## Business Integration

2020

 215.000

Partner (Brand, Travellers,  
Social Real Life)  
Facebook & Google Ads  
Lightdrop gamification

Influencer Marketing  
AI & Gamification

Italia

Ricavi  
400.000€

2021

 615.000

Partner (Brand, Travellers,  
Social Real Life)  
Facebook & Google Ads  
Lightdrop gamification

Ottimizzazione  
AI, Realtà aumentata

Internazionalizzazione

Ricavi  
**1.970.000€**



**2019 ▶ 2020 ▶ 2021**

	2019	2020	2021
Utenti acquisiti	61.000	280.000	890.000
Costo di acquisizione	0,81€	0,76€	0,27€
Ricavo per utente	-	1,88€	3,21€
Ricavi freemium/ticketing	-	360K	1.500K
Influencer marketing	-	50K	412K

\*Da ridefinire secondo nuove  
metriche di validazione



Be the light.



# Fundraising

Finanziamento primo round



# Team



## CEO e Fondatore

### Gabriele Pangallo

Ho 21 anni, sono il fondatore e ideatore di Lightdrop. Da oltre un anno mi dedico full time a Lightdrop perché intendo, come mia personale missione, portare le persone ad esprimersi e vivere pienamente la vita.



## Growth Manager

### Federico Motta

Ho 20 anni, mi sto laureando in Design della Comunicazione al Politecnico di Milano. Ho creato alcune delle community social più influenti in italia, tra cui il Superuovo e IndiePendenti. A 17 anni ho aperto la mia startup di marketing digitale raccogliendo oltre 23milioni di likes di pagine affiliate.



## Chief Financial Officer

### Luigi Polimeno

Ho 25 anni, dopo un bachelor degree presso l'Università Bocconi, frequento attualmente il corso di Entrepreneurship & Innovation alla LIUC. Da sempre seguo con passione gli sviluppi dei settori business più innovativi, focalizzandomi sulle strategie competitive e di crescita finanziaria per business in fase seed e start-up.



## Data Strategist

### Riccardo Bianchi

Ho 22 anni e studio International economics and management in Bocconi. Mi diverte affrontare sfide e problemi di ambiti diversi e trovare soluzioni creative per superarli.



## Project Manager

### Wanny Marielli

Da sei anni attivo sviluppatore sia nella parte di Frontend e BackEnd. Ho realizzato un gran numero di app per mobile: nei quali sono stato riconosciuto per la mia velocità e qualità lavorativa.



## Frontend Developer

### Attilio Cianci

Ho 23 anni e da più di 10 anni mi occupo di progettare, sviluppare e monitorare piattaforme e servizi distribuiti, con lo scopo di innovare e digitalizzare in accordo con gli obiettivi strategici e di business.



## Concept Manager

### **Filippo Pozzoli**

Sono un architetto e ingegnere, da quattro anni impegnato nel new concept management e nel marketing esperienziale strategico per la GDO. Mi occupo inoltre di consulenza in ambito content e sustainability per startup innovative. Ho significative esperienze in ambito televisivo, editoriale e teatrale.



## Tutor

### **Francesco Ehrenheim**

Ho 23 anni, sono direttore di Peekaboo Milano e Associate Partner di yourDIGITAL. Ho 5 anni di esperienza in ambito Startup con focus su startup early stage e strategie di validazione di nuovi modelli di business.

Grazie



**Lightdrop**  
FOLLOW THE LIGHT

Gabriele Pangallo  
CEO e fondatore  
[g.pangallo@lightdrop.it](mailto:g.pangallo@lightdrop.it)  
[www.lightdrop.it](http://www.lightdrop.it)