

La barese Marshmallow Games incassa 2 milioni e assume

LINK: <https://www.giornaledipuglia.com/2022/06/la-barese-marshmallow-games-incassa-2.html>

La barese Marshmallow Games incassa 2 milioni e assume. Nel capitale della edtech company pugliese entrano CDP Venture Capital Sgr e Sì Social Impact, il fondo di impact investing gestito da Sefea Impact SG Di Giornale di Puglia il 6/09/2022 08:58:00 AM 0 BARI - Marshmallow Games, edtech company che realizza e distribuisce in tutto il mondo app educative per bambini, ha completato un round di investimento di 2 milioni di euro, guidato da CDP Venture Capital Sgr, attraverso il Fondo Italia Venture II Fondo Imprese Sud, insieme al fondo di impact investing Sefea Impact SGR. Questa operazione consentirà di realizzare il percorso di sviluppo globale dell'azienda, rafforzando anche la propria posizione di leader in Italia, per diventare il punto di riferimento per il settore dell'intrattenimento educativo nella fascia prescolare, un mercato che vale complessivamente 9,5 miliardi di dollari, con un tasso di crescita (CAGR) del 17% negli ultimi 10 anni (fonte: Blinc Invest). Marshmallow Games, fondata a Bari nel 2014 da

Cristina Angelillo (CEO), Massimo Michetti (COO), Marianna Pappalardi (Creative Director) e Francesco Capozzi (CTO), rappresenta un'eccellenza nel panorama edtech internazionale. Una fabbrica di applicazioni sicure e educative per i più piccoli che permettono loro di imparare in modo divertente attraverso la fusione del gioco e della narrazione. In questi anni la società ha lanciato sul mercato oltre 20 app che hanno superato i 2 milioni di download su scala globale - USA e Cina sono i due mercati di riferimento - e raggiunto i primi posti delle classifiche nella categoria kids in oltre 150 paesi. Grazie alla sua tecnologia proprietaria e contenuti di alta qualità, ha conquistato prestigiosi riconoscimenti da associazioni internazionali di genitori ed educatori, tra i quali Educational App Store e Mom's Choice Award, e ottenuto la fiducia di aziende come TIM, Clementoni, Mukako e IdeaSolutions, affiancandole nella realizzazione di esperienze digitali interattive per bambini e ragazzi. Con il round appena concluso sale a 3,5 milioni il valore del capitale

raccolto negli anni da Marshmallow Games: a dare fiducia alla società sono stati in particolare i fondi, oltre a investitori ed enti, tra cui Boost Heroes e Invitalia, e numerosi business angel italiani. L'investimento permetterà di spingere ulteriormente il prodotto di punta dell'azienda, Smart Tales. L'app rappresenta l'unica collezione di racconti interattivi che accompagna i bambini in età prescolare (3-6 anni) alla scoperta delle materie STEM (scienze, tecnologia, ingegneria e matematica), sensibilizzandoli su tematiche sociali e abitudini sane. Con centinaia di migliaia di download in tutto il mondo e disponibile in 5 lingue (italiano, spagnolo, inglese, francese e tedesco), Smart Tales è costantemente raccomandata su App Store ed è stata App of the day in oltre 50 nazioni. Punto di riferimento edtech per centinaia di migliaia di famiglie su scala globale, è stata scelta da Unicef Italia nell'ambito di iniziative benefiche e per sensibilizzare i più piccoli su valori come la solidarietà, l'inclusione di genere, il fair-play, la prevenzione del bullismo e il rispetto per l'

ambiente e molto altro. Grazie ai capitali raccolti verrà lanciato parallelamente il nuovo prodotto ZenCreate, che consente di creare app, libri interattivi, advergame e contenuti altamente coinvolgenti, senza la necessità di competenze tecniche, rispondendo ad una domanda crescente da parte di case editrici, media company, agenzie, professionisti e formatori. ZenCreate si inserisce nel solco del crescente trend dei cosiddetti tool no-code che hanno l'obiettivo di democratizzare il processo di creazione e distribuzione di applicazioni digitali. Un mercato in costante sviluppo che toccherà i 187 miliardi di dollari nel 2030 e interesserà il 65% delle applicazioni realizzate nei prossimi 5 anni. Per realizzare il programma di scaleup dell'azienda, sarà avviato un piano di assunzioni che porterà il team della sede di Bari dalle 19 persone attualmente coinvolte ad oltre 30 nei prossimi 12 mesi, andando ad ampliare tutte le principali aree di business (sviluppo, grafica e animazione, marketing e sales). Per effetto dell'investimento, entrano nel Consiglio di Amministrazione, oltre a Cristina Angelillo (Presidente) e gli altri co-founder Massimo Michetti e

Francesco Capozzi, Sara D'Aulerio (Direttrice Operativa di SEFEA Impact SGR.) e un consigliere indicato da CDP Venture Capital Sgr. Siamo orgogliosi di questo passaggio importante. Premia il lavoro fatto in questi anni e rappresenta un primo step per crescere a livello globale, sia dal punto di vista di base utenti, ma anche di accesso a reti di investitori internazionali che ci potranno supportare nelle future fasi di crescita. Più che un punto di arrivo oggi è una nuova partenza per Marshmallow Games. Siamo orgogliosi di poterlo fare da Bari ha commentato Cristina Angelillo, CEO e cofondatrice di Marshmallow Games. Negli ultimi due anni si è sviluppata una maggiore comprensione dell'impatto delle tecnologie nell'ambito education, a tutti i livelli ed in tutte le fasce di età. Un trend confermato dalla costante crescita degli investimenti da parte dei VC Internazionali in questo ambito, basti pensare che nel 2021 si sono superati i 20 miliardi di dollari di investimenti in società edtech a livello globale che, paragonati ai 7 miliardi del 2019, rappresentano un incremento del 90% year on year. Marshmallow Games è una delle realtà più promettenti in Italia nel settore delle tecnologie

educative applicate all'infanzia e siamo orgogliosi di poter contribuire ai suoi piani di sviluppo commenta Francesca Ottier, Responsabile del Fondo Italia Venture II Fondo Imprese Sud di CDP Venture Capital Sgr. Il digitale è parte integrante nelle vite di tutti noi e anche dei nostri bambini ed è fondamentale curare lo sviluppo di prodotti dedicati soprattutto alla fascia prescolare, in grado di stimolare curiosità e apprendimento. Siamo davvero contenti di poter iniziare questa avventura con Marshmallow Games, afferma il Presidente di Sefea Impact, Massimo Giusti, perché crediamo fermamente che i suoi fondatori abbiano intercettato un problema sociale importantissimo, a cui urge dare una risposta, ovvero l'uso non corretto del digitale da parte dei più piccoli, che tra l'altro, soprattutto dopo il periodo di chiusura dovuto all'emergenza sanitaria ha avuto una ulteriore esplosione. Riteniamo che sia importante per i bambini di oggi, naturalmente portati all'uso del digitale, sviluppare strumenti che possano promuovere un utilizzo sano e responsabile del digitale, anche come mezzo per avvicinare i bambini alle materie scientifiche e a tematiche

valoriali. Oggi sarebbe anacronistico mantenere i bambini lontani da ciò che più caratterizza la propria generazione, ma allo stesso tempo occorre dare ai genitori gli strumenti per orientare i propri figli ad un digitale che insegna e non semplicemente che intrattiene. L'operazione è stata seguita dagli Studi Legali LCA per Marshmallow Games, Hi Lex per CDP e **RP Legal** & Tax per Sefea Impact. Per CDP Venture Capital Sgr l'operazione è stata seguita da Francesca Ottier e Salvatore Peluso, **r i s p e t t i v a m e n t e** Responsabile e Senior Investment Manager del Fondo Italia Venture II Fondo Imprese Sud di CDP Venture Capital Sgr.