

La edtech di Bari Marshmallow Games raccoglie un round da 2 milioni di euro

LINK: <https://startupitalia.eu/176166-20220609-la-edtech-di-bari-marshmallow-games-raccoglie-un-round-da-2milioni-di-euro>



La edtech di Bari Marshmallow Games raccoglie un round da 2 milioni di euro "Potere fare impresa al Sud e farla bene uscendo anche dai confini italiani ci inorgoglisce" Racconta a StartupItalia Cristina Angelillo, CEO di Marshmallow "Potere fare impresa al Sud e farla bene uscendo anche dai confini italiani ci inorgoglisce" Racconta a StartupItalia Cristina Angelillo, CEO di Marshmallow Investimenti Gabriella Rocco 9 giu 2022 Tags: #APP #BAMBINI #EDUCATION #MARSHMALLOW-GAMES #STEM Iscriviti alla newsletter di SI Info, networking, best practice sull'innovazione digitale in Italia. Inviando il form acconsenti al trattamento dei dati personali Iscriviti "Per noi questo round non è un punto di arrivo ma rappresenta una nuova partenza, e siamo fieri di poterlo fare nel Mezzogiorno, e nello specifico a Bari" racconta a StartupItalia Cristina

Angelillo, CEO e cofondatrice di 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. L'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. Con il round appena concluso sale a 3,5 milioni il valore del capitale raccolto dalla startup. Ora

potremmo spingere sulla nostra app Smart Tales (e non solo) "Eravamo col piede sull'acceleratore ma bloccato, pronti a partire con nuovi progetti e nuove app, ma avevamo bisogno di fondi. Ecco perché questa iniezione di capitale è per noi cruciale. Perché ci permetterà di spingere sul nostro prodotto di punta Smart Tales, app di racconti interattivi che accompagna i bambini in età prescolare (3-6 anni) alla scoperta delle materie STEM, sensibilizzandoli su tematiche sociali e abitudini sane". Racconta Angelillo a StartupItalia. L'app 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. Quanto è importante per voi l'impatto delle tecnologie in ambito education? "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. Questo importante passaggio, 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". Continua Angelillo. Avvicinare i bambini alle materie STEM e a tematiche valoriali 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. Negli 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 diversi 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. Supportiamo (anche) genitori di bambini con bisogni speciali "Da un po' di tempo abbiamo integrato nei nostri processi il continuous discovery che ci consente di essere in costante contatto con i nostri utenti e clienti, in

particolare con i genitori. Intervistando i nostri utenti abbiamo scoperto che, nonostante Smart Tales sia un prodotto pensato per tutti, esiste una nicchia abbastanza grande di persone alle quali risolviamo un problema, i genitori di bambini con bisogni speciali. È stato emozionante scoprire che Smart Tales per questa categoria di bambini rappresenta uno strumento importante per la crescita cognitiva ed emotiva stimolando la pazienza e l'ascolto". Grazie ai capitali raccolti verrà lanciato anche 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. Prossimi passi: piano assunzioni e nuovo assetto societario 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. 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, rispettivamente Responsabile e Senior Investment Manager del Fondo Italia Venture II - Fondo Imprese Sud di CDP Venture Capital Sgr.