

# Piattaforma Mobile di Apprendimento Comportamentale

Gamification – Mobile – Behavior Analysis



[mentis](#) | [punti di forza](#) | [case history](#) | [referenze](#) | [contatti](#)

SERVIZI INNOVATIVI
MARKETING INTEGRATO
BUZZ E CONSULTING
FORMAZIONE



**GE Appliances**  
Europe - Middle East - Africa

## GE Appliances MARKETING

Come introdurre nuovi prodotti nel mercato EMEA?

**Ultime Novità**

Aprile 2011  
**OMT Bonetto**  
Sceglie Mentis per la creazione e il lancio del nuovo brand aziendale

Aprile 2011  
**Rizzo**  
Affida a Mentis le nuove strategie di comunicazione

Marzo 2011  
**SMAU Roma**  
Mentis presente con seminari sui trend del business

Marzo 2011  
**EdilFarma**  
Sceglie Mentis per la creazione della presenza web

Febbraio 2011  
**Corso Social Media Marketing**  
Al via il corso patrocinato dal CPV

**Newsletter**

**SOCIAL MEDIA MARKETING**



**UFFICIO STAMPA E P.R. 2.0**



**CASE HISTORY**

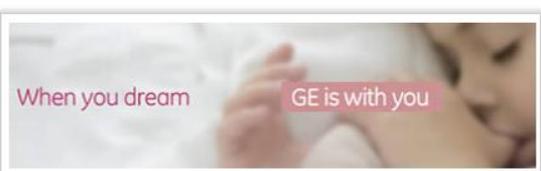


**Benvenuti**

Questo è il sito di Mentis, società specializzata nella consulenza e nella realizzazione di progetti innovativi.

**Cosa possiamo fare per voi?**  
La nostra Mission è permettere a PMI e PA di guadagnare un concreto vantaggio competitivo utilizzando prima degli altri strategie, strumenti e tecnologie efficienti e di alta innovazione.

**Progetti recenti**



**GE APPLIANCES**

Mentis ha ideato e realizzato l'immagine su web del prestigioso marchio del gruppo di General Electric per l'area EMEA. [dettagli](#)



## Chi è ://Mentis?

E' una società specializzata nella consulenza di **marketing strategico** e nella realizzazione di **progetti innovativi**.

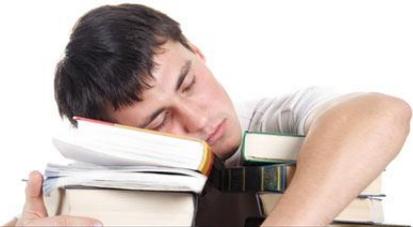
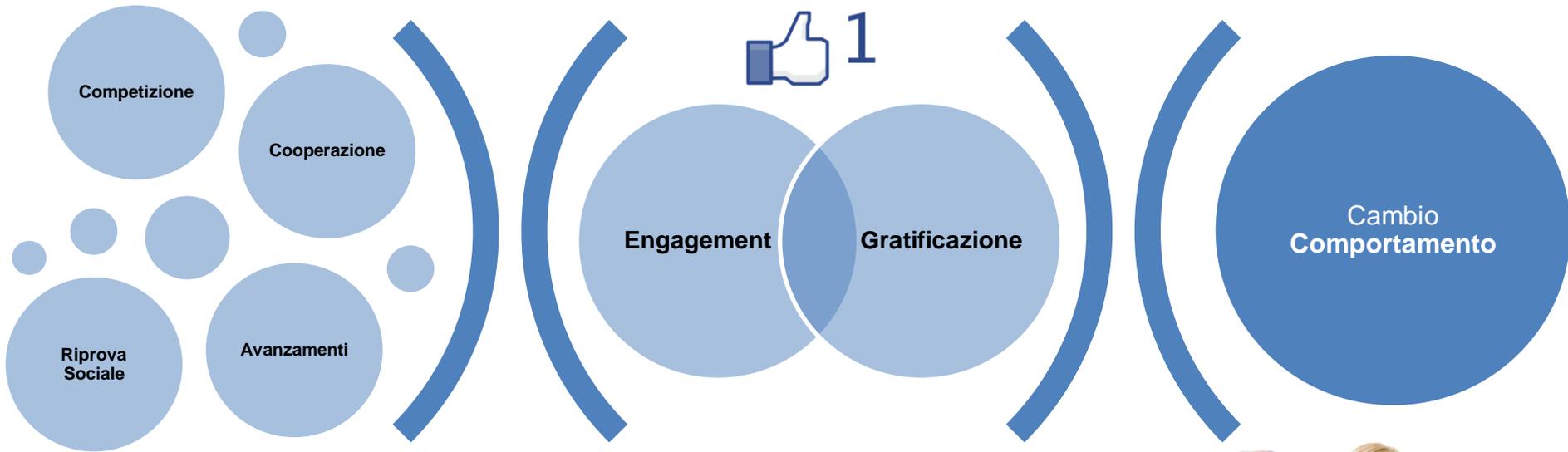


# GAMIFICATION MOBILE BEHAVIOR ANALYSIS





Con **Gamification** si intende l'utilizzo di **tecniche, regole e dinamiche** tipiche del mondo dei **giochi in contesti diversi** da quelli ludici.



**E-Learning**



**Software**



**Ambiente**



**Salute**

La **Sicurezza** sul Lavoro è un tema dove le **abitudini** entrano in **conflitto** con la **conoscenza** e istigano ad un **comportamento** errato.

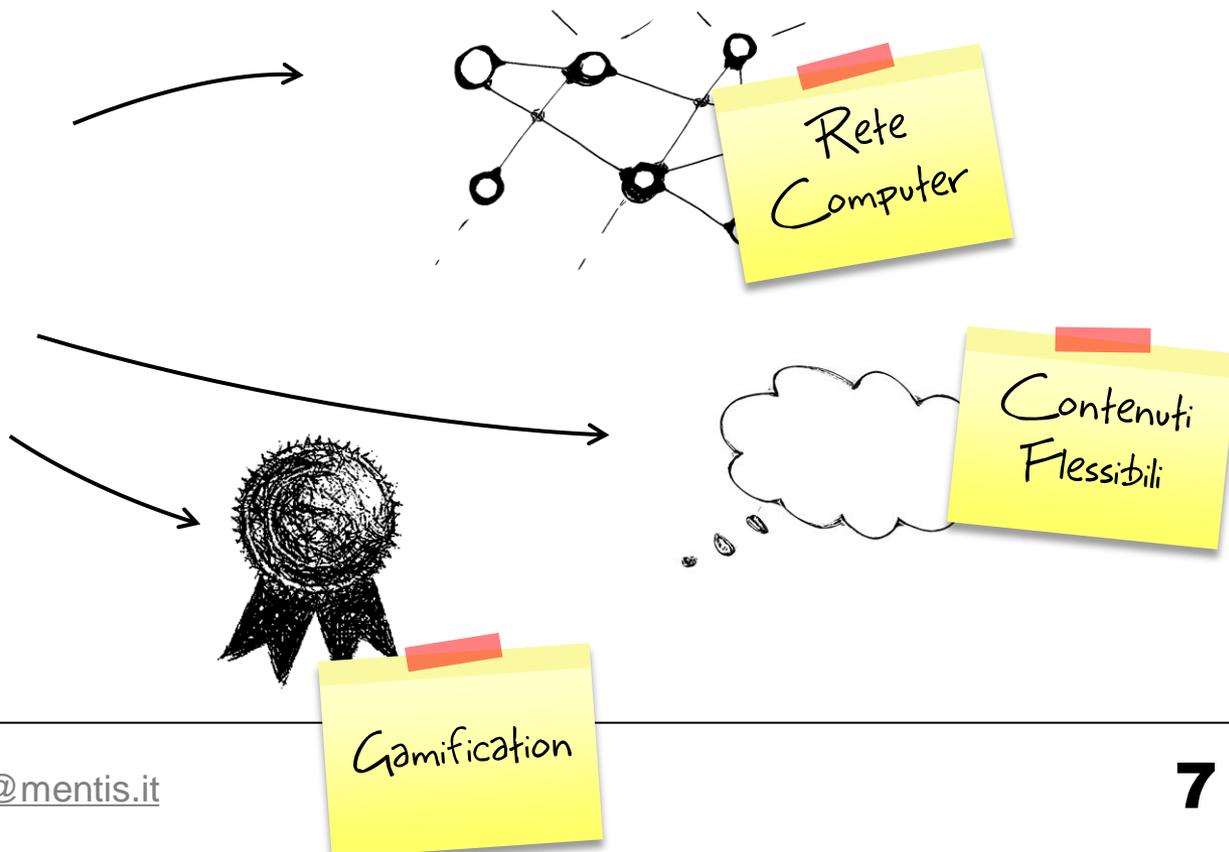


# Piattaforma di Apprendimento Comportamentale

## SCENARIO 1



Tipologia: Azienda di Servizi  
Utente: Impiegato  
Sviluppo: Piattaforma in Rete



# Piattaforma di Apprendimento Comportamentale

## SCENARIO 2



Tipologia: Azienda di Trasporti

Utente: Corriere

Sviluppo: Mobile



# Piattaforma di Apprendimento Comportamentale

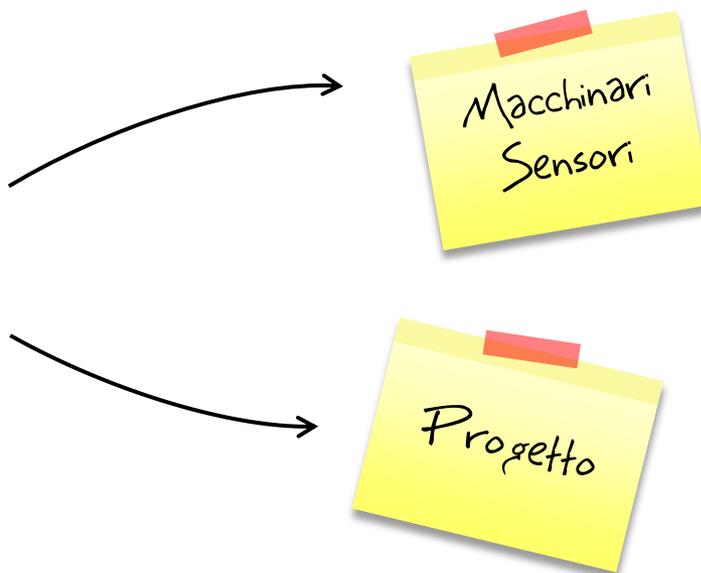
## SCENARIO 3



Tipologia: Azienda Produttiva

Utente: Operaio

Sviluppo: Connessione a Sensori



# Piattaforma di Apprendimento Comportamentale

## SCENARIO 1



Tipologia: Azienda di Servizi

Utente: Impiegato

Sviluppo: Piattaforma in Rete

Piattaforma  
Gamification

**RICHIESTO**

## SCENARIO 2



Tipologia: Azienda di Trasporti

Utente: Corriere

Sviluppo: Mobile

**AUSPI**

Mobile

## SCENARIO 3



Tipologia: Azienda Produttiva

Utente: Operaio

Sviluppo: Connessione a

Sensori

**OPZIONE**

Sensori

# **Piattaforma Mobile di Apprendimento Comportamentale**

---

**Grazie**