



Videogame, giochi e beneficenza start up pigliatutto di due trevigiani

► Nicolò Santin 27enne di Paese e Matteo Albrizio ► La società permette di aiutare organizzazioni 28enne di Carbonera hanno fondato la "Gamindo" no profit senza spendere nulla di tasca propria

L'IDEA

PAESE Mette radici a Udine la start up "asso pigliatutto" che permette di donare, ma senza spendere di tasca propria, giocando ai videogame, premiata dal Senato, dall'Europa (con il Seal of excellence della Commissione Ue) e addirittura approvata nella Silicon Valley grazie all'intervento di un friulano doc. Merito (anche) del video tormentone di Gangnam Style. La proverbiale lampadina, con l'idea «che permette alle persone di donare ad enti no profit senza spendere di tasca propria» infatti per Nicolò Santin, 27 anni, di Paese, cofondatore della società Gamindo assieme a Matteo Albrizio, 28, di Carbonera, si è accesa proprio grazie ad una notizia che riguardava il cantante Psy.

LA LAMPADINA

«Dovevo laurearmi in Economia a Ca' Foscari - racconta Santin -. Ho letto una notizia secondo cui quel video avrebbe guadagnato molti soldi grazie alle pubblicità che apparivano su Youtube prima e durante la clip. Mi sono detto: se io faccio un video e convinco il mondo a guardarlo, poi i soldi ottenuti dalla pubblicità li dono in beneficenza. Poi, ho pensato che far guardare un video alla gente è difficile mentre è molto più facile farli divertire. Visto che stavo studiando i videogame brandizzati in un corso di marketing,

da lì è nata l'idea». Che ha dato corpo ad una tesi di laurea extra-extra large di 700 pagine. «Ho dovuto fare una rilegatura speciale, ma due mesi fa l'ateneo di Bologna l'ha premiata» racconta. Dal testo maxitaglia alla start up il passo è stato breve, grazie proprio a Matteo Albrizio, "mio rivale a basket, che aveva studiato nel mio stesso liceo scientifico a Treviso" e all'epoca lavorava "come ingegnere aerospaziale in una multinazionale a Vicenza". «Mi ha detto che nel tempo libero poteva aiutarmi. Poi, la cosa gli ha preso la mano. Quando abbiamo iniziato a vincere alle competizioni per start up, da Milano a Torino a Verona, e le cose hanno cominciato a girare, ha deciso di lasciare il posto fisso per dedicare più tempo al nostro progetto». Il cuore è una piattaforma, ufficialmente presentata il 15 febbraio. «Un'applicazione scaricabile gratuita-

mente, che contiene diversi videogiochi. Ciascun videogame (oggi sono una decina ndr) sviluppato dal nostro team è legato ad un'azienda sponsor, che mette un budget di almeno mille euro da destinare a donazioni ad organizzazioni no profit, da Emergency all'ospedale dei bambini Buzzi di Milano» sottolinea. L'utente giocando così accumula delle "gemme" («Abbiamo messo un limite di 20 per evitare che la gente giochi troppo») che hanno un piccolo valore economico e a fine partita si tramutano in donazioni. Ma il



giocatore-donatore non spende nulla di tasca sua: è l'azienda sponsor a farlo.

TALENTI

Il progetto, forte di un team di otto giovani, da Roma a Napoli, da Milano alla provincia di Udine e Treviso, ora cammina da solo, grazie ai premi («25mila euro dal Premio nazionale in-

novazione, consegnato in Senato») e agli investitori «che stanno credendo molto nella nostra idea». Ma cruciale si è rivelato anche il periodo di tre mesi passato nella Mecca tecnologica della Silicon Valley, «ospiti del più grande acceleratore al mondo, Plug and Play a San Francisco». Una strada spianata dai buoni uffici di Paolo Ganis, 32 anni, di Camino al Tagliamento, laureato in Bocconi, che lega il suo nome alla creazione di un purificatore d'aria naturale (con la sua società Vitesy, ex Clairry) di grande successo e al Talent garden Pordenone. «Ho iniziato a collaborare con Gamindo - spiega - quando ancora doveva aprire. Quando ho visto due ragazzi così talentuosi e con un'energia pazzesca, ho detto: "Cavoli, devo dare loro una mano". Ero stato nella Silicon Valley con la mia società Vitesy, all'interno di Plug and Play e li ho presentati all'acceleratore.

Li hanno presi subito. Ora gli dò una mano come advisor».

LA SEDE LEGALE A TREVISO

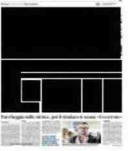
Per un pezzetto friulano, il progetto Gamindo (che nasce da "gaming" e "donation"), lo è anche perché si è accasato a Udine, «dove abbiamo una sede operativa, mantenendo quella legale a Treviso», come spiega Santin, grazie a Friuli Innovazione e al premio Gaetano Marzotto 2019. «A giugno, dopo es-

sere stati selezionati al Premio Marzotto, i ragazzi di Gamindo hanno avviato un percorso di affiancamento e un periodo di residenza nel nostro incubatore di impresa - spiega il direttore di Friuli Innovazione Fabio Ferruglio -. Li stiamo supportando in un'azione di fundraising e stiamo lavorando insieme per individuare aziende della nostra regione che possano essere interessate» al progetto.

Camilla De Mori

**E' IL FRUTTO DI UNA
CORPOSA TESI DI LAUREA
E HA RICEVUTO
I PREMI DEL SENATO
E IL SEAL OF EXCELLENCE
DELLA COMMISSIONE UE**





► 1 marzo 2020 - Edizione Treviso



LE MENTI Matteo Albrizio e Nicolò Santin (a sx) hanno fondato Gamindo. In alto a dx le applicazioni e sotto la Silicon Valley dove sono approdati i due trevigiani