



L'alleato dei top campus per il benessere digitale

Team



Un team con competenze trasversali in Ingegneria, Marketing, Neuroscienze e Finanza.



Simone D'Amico

Co-CEO

Sales, Research & Product



McGill



- ✓ Digital Health @ McGill
- ✓ Research at Harvard Medical School and Boston Children's Hospital
- ✓ Behavioural Neuroscience Lab



Kyle Fernandes

Co-CEO

Product, Design & Marketing



- ✓ Founder DTC Brand, \$20K+ Rev
- ✓ Quality Engineering intern, Tesla
- ✓ Growth Mktg at YCombinator Co's
- ✓ Mech Engineering. B.Eng 26'



Matteo Battaglio

CTO

Mobile & Web Development

BENDING SPOONS

- ✓ Ex-Software Engineer @ BENDING SPOONS
- ✓ Ex-Senior Software Engineer @Clay
- ✓ Comp Software. B.Eng 12'



Giulia Violati

CFO

Finance & Sales



United Nations



- ✓ Advisor to Mission of Malta, UN
- ✓ Financial Controller intern, TIM
- ✓ Jr. Partner, JELU Consulting
- ✓ Masters in Management 24'

ADVISORS:



Zev Siegl

Co-Founder, **Starbucks**



Santo Versace

Founder, **Versace**



Riccardo DiBlasio

SVP Sales, **NetApp**



Il costo della distrazione



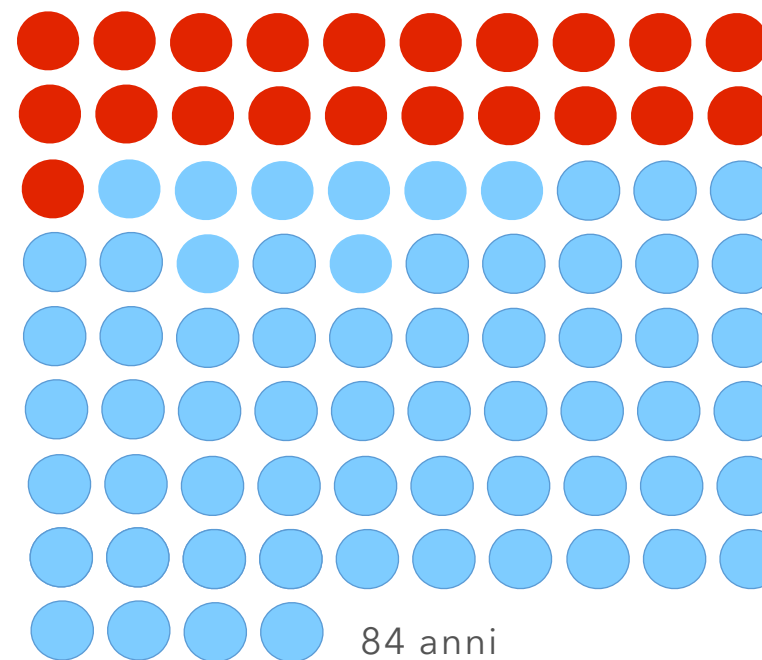
Il tempo medio passato al telefono è di

6.2 ore al giorno

equivalenti a

21 Anni nel corso di una Vita

1 anno



● Aspettativa di vita in Italia

● Anni passati al telefono



Problematic Interactive Media Use (PIMU)



- Il PIMU può comportare isolamento sociale, problemi comportamentali, conflitti familiari e disturbi della salute fisica e mentale.
- Le ricerche attuali suggeriscono che la depressione e l'ADHD sono comuni tra i giovani che lottano con il PIMU. Ulteriori comorbidità includono disturbi del sonno e disturbi d'ansia sociale.



Maggiore Ansia



Maggiore tassi di depressione



Peggior qualità del sonno



Minore soglia dell'attenzione

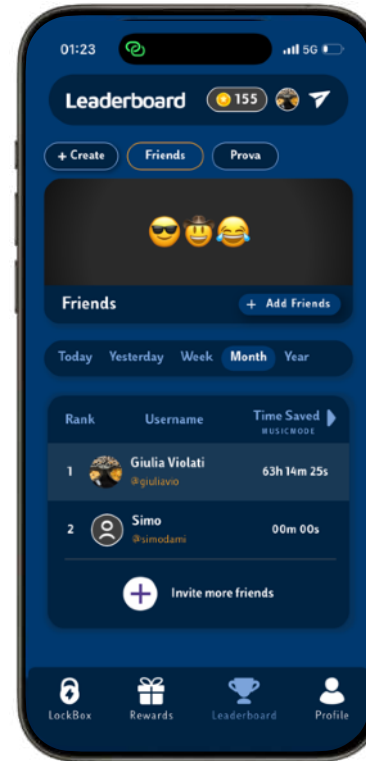
Implementazione



Step 1: Blocca le app distraenti



Step 2: Guadagna monete e vinci premi



Step 3: Sblocca le app con un tap sulla box



THE SOLUTION



Una soluzione per migliorare il benessere digitale e la concentrazione degli studenti



L'app LockBox blocca tutte le distrazioni con un tocco. Tiene conto del tempo risparmiato ed integra logiche di gamification (premi, competizioni con gli amici, streak) per incentivare il benessere digitale.



La box intelligente LockBox previene comportamenti digitali compulsivi, costituendo una frizione fisica nello sbloccare le app.



Caratteristiche

1 VOLONTARIETÀ

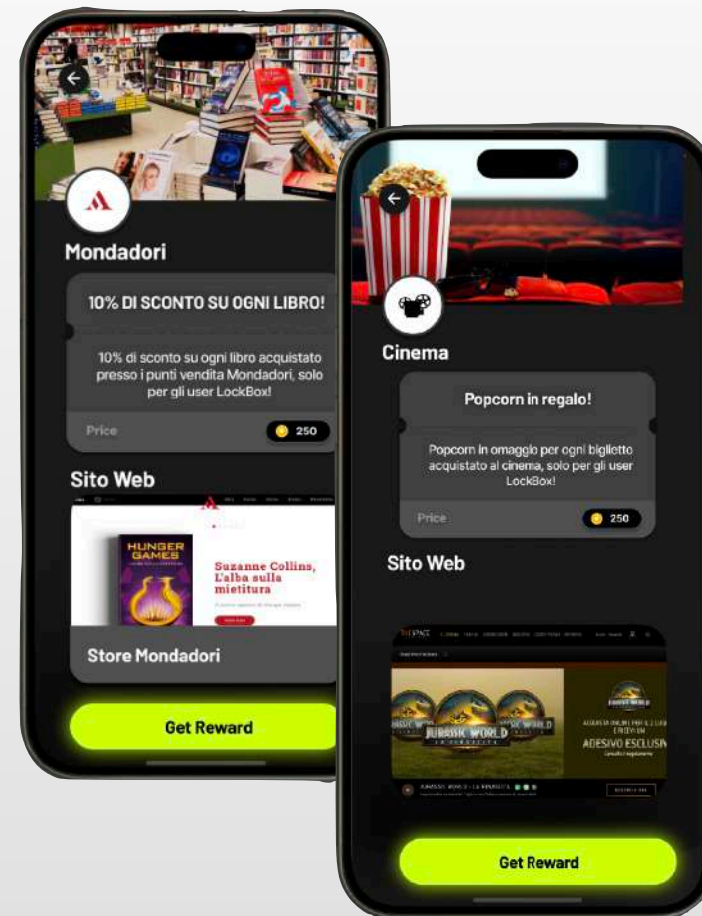
LockBox non è uno strumento di controllo, ma un **tool** a disposizione degli studenti che desiderano migliorare il loro equilibrio digitale. L'utilizzo della soluzione non sarà, infatti, obbligatorio, ma a discrezione dello studente.

2 ACCESSIBILITÀ

L'Università fornisce **top-down** uno strumento per tutelare gli studenti dall'iperconnessione. Questo rende il benessere digitale accessibile a tutti, promuovendo un uso più consapevole della tecnologia.

3 INCENTIVI REALI E OPPORTUNITÀ DI TIROCINIO

Attraverso un sistema di gamification, LockBox premia i comportamenti digitali positivi con incentivi reali nel mondo analogico (sconti presso il network di partner LockBox che comprende ristorazione, abbigliamento, librerie, palestre, cinema, e tanto altro) e offre alle università la possibilità di collegare l'impegno degli studenti a percorsi lavorativi ad hoc





7.181 ore

*totali risparmiate dagli studenti
Luiss*

20%

*di adesione, totalmente in
organico*

**Maggiore educazione digitale
Maggiore concentrazione.**

