



# TAKEDA

Takeda è tra le prime 20 aziende farmaceutiche del nostro Paese e la prima in Giappone.

L'Azienda utilizza le biotecnologie più innovative in Oncologia e in Gastroenterologia, continuando a mantenere l'attenzione sulle cure primarie.

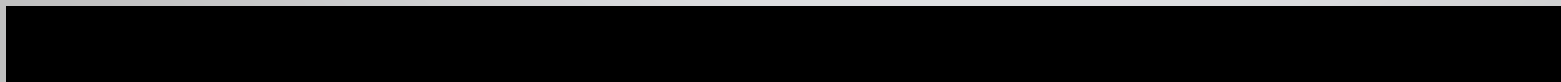
Il Gruppo ha oltre 700 prodotti in portfolio nelle aree: cardiovascolare e metabolica, oncologia, SNC, gastroenterologia e vaccini.

#HEALTHCARE





VIRTUAL LAB





## Esigenza

Takeda aveva bisogno di promuovere Darvadstrocel, la prima terapia a base di cellule staminali mesenchimali allogene autorizzata dall'EMA, concepito per il trattamento delle fistole perianali complesse della malattia di Chron. Il progetto deve valorizzare il complesso e delicato processo di sintesi e far capire agli specialisti l'innovatività del prodotto. La simulazione deve essere molto realistica e rispettare esattamente tutti i passaggi che vengono effettuati nel laboratorio. L'esperienza deve essere fruibile in 9 lingue diverse.



## Progetto

Experienti ha proposto a Takeda un'esperienza in realtà del tipo Virtual Training chiamata Virtual Lab. Indossando un visore e degli appositi controller vengono immersi in un laboratorio virtuale nel quale possono non solo muoversi ed osservare, ma partecipare attivamente a tutte le fasi di preparazione di preparati di cellule staminali. La gamification viene accentuata inserendo un timer nell'esperienza che permette ai partecipanti di sfidarsi tra loro.



## Soluzione

Virtual Lab ha permesso a Takeda di promuovere in modo innovativo Darvadstrocel e ha fatto scoprire ai medici la particolarità del processo di sintesi del farmaco. Le istruzioni audio e video hanno aiutato i partecipanti nell'esperienza e il timer ha accentuato la competitività tra i partecipanti. L'esperienza formativa ha permesso una maggiore pervasività, in quanto tutti gli utenti ricordano più facilmente ciò che hanno imparato virtualmente.



## IMMERSIONE TOTALE

Grazie alla realtà virtuale, l'utente viene inserito completamente nel laboratorio e può interagire con tutti gli oggetti presenti nella stanza

## REPLICABILITA'

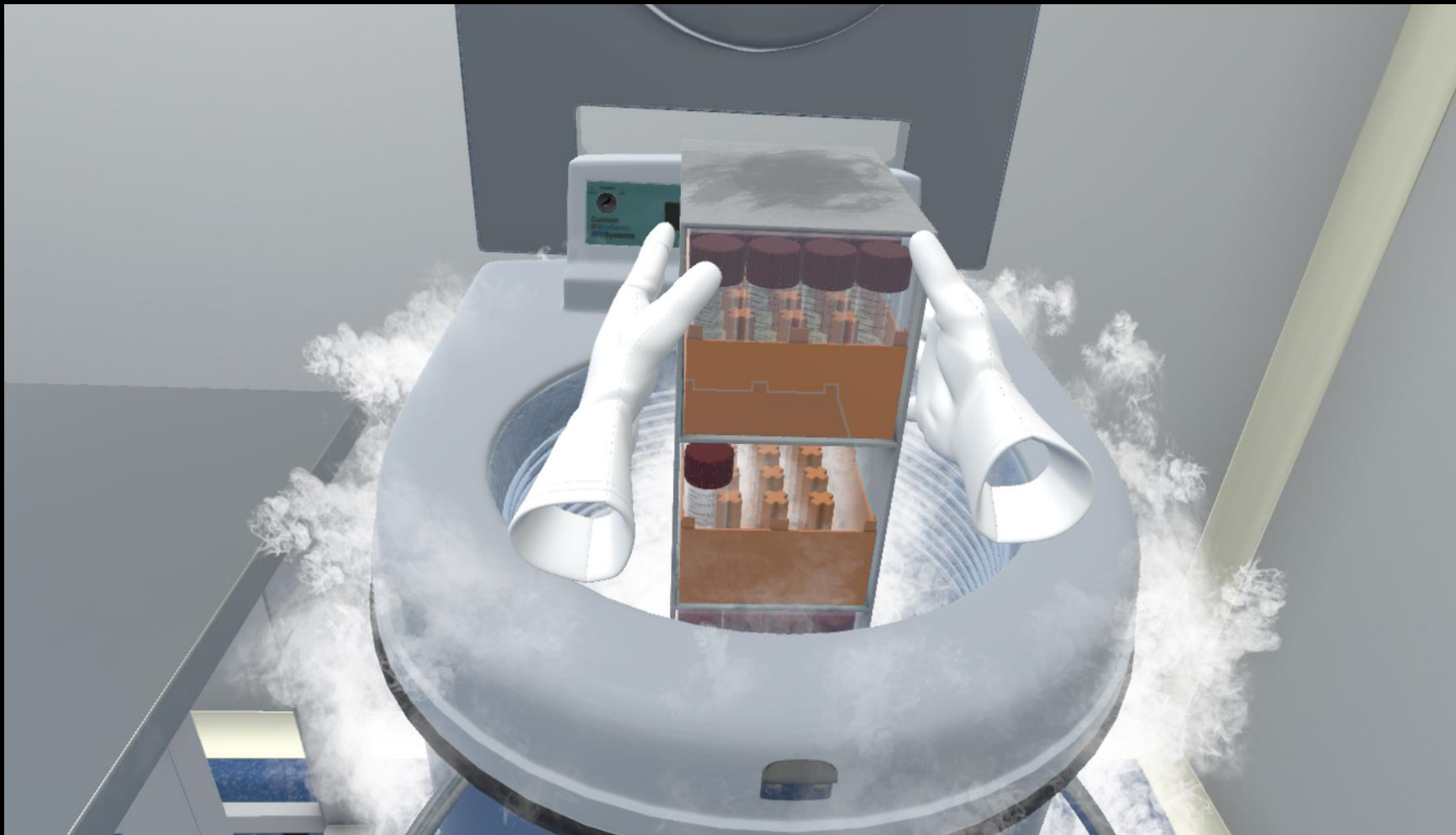
È possibile utilizzare questo strumento per un numero infinito di partecipanti, permettendo un abbattimento dei costi di formazione.



## GAMIFICATION

Trasformare la formazione in un "gioco" permette di motivare il medico che deve apprendere, fornendogli anche degli stimoli competitivi e ricreativi.





Particolare dell'esperienza in cui le provette vengono estratte dalla cella frigorifera.

0 1:59

## TAVOLO DI LAVORO

Prendi la pipetta  
e afferrando una  
provetta prelevane il  
liquido

Particolare dell'esperienza in cui sono visibili le istruzioni video che aiutano l'utente nell'esperienza. In altro è presente il timer che segna la durata dell'esperienza.



Visione parziale del laboratorio virtuale.



EXPERENTI Inc.  
c/o Barclays  
200 Madison Avenue, Suite 1901  
New York, NY 10016

[www.experenti.com](http://www.experenti.com)  
[info@experenti.com](mailto:info@experenti.com)

EXPERENTI srl  
Via de Faveri, 16  
35010 Massanzago (PD)  
ITALY

+39 049 936 0466