

nòva.tech

IDEE E PRODOTTI
PER L'INNOVAZIONE

Motto perpetuo

In tanti siamo venuti in questo secolo per sviluppare arti e scienze, porre i semi della nuova cultura che fiorirà, inattesa, improvvisa, proprio quando il potere si illuderà di avere vinto
Giordano Bruno (1548-1600)

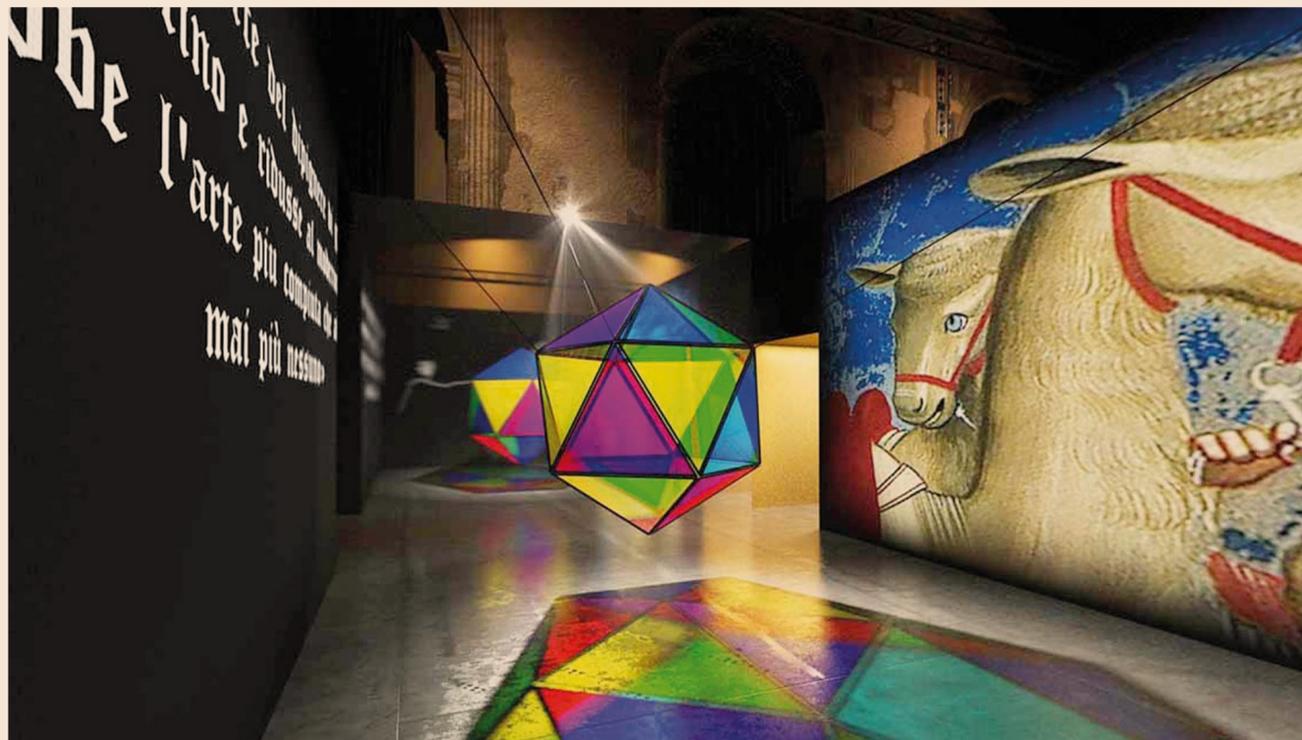
Guida online. Comprare un televisore è un rompicapo: Ultra Hd, Micro Led, Hbbt, ecc. Dietro le sigle ci sono standard di trasmissione, protocolli di comunicazione e tecnologie di visualizzazione



Domenica su Nòva
Il padre del robot ICub, Giorgio Metta, spiega il modello vincente di "smart specialisation" che connette la ricerca con le applicazioni

Trova di più sul sito
isole24.com/tecnologia

.professioni .casa — LUNEDÌ .salute — MARTEDÌ .lavoro — MERCOLEDÌ nòva.tech — GIOVEDÌ .moda — VENERDÌ .marketing — SABATO .lifestyle — DOMENICA



Magister Giotto. Una visione di insieme della mostra Magister Giotto organizzata da Cose Belle d'Italia Media Entertainment di Renato Saporito. La tecnologia immersiva è stata realizzata da Uqido, software house di Padova all'interno della Scuola Grande della Misericordia di Venezia

Industria creativa. Ad Artlab investitori privati e un tavolo di lavoro alla ricerca di criteri di valutazione delle imprese per un settore che ha 12 milioni di addetti nella Ue

La cultura in condivisione crea valore per tutti

Alessia Maccaferri

ui è il produttore *hip hop* e cantante Gad Baruch Hinkis di origini israeliane. Stamattina salirà sul palco di ArtLab e racconterà come la sua passione per la musica elettronica - una vera ossessione, dichiara nelle interviste - si sia trasformata in Jamb, una piattaforma, in cui gli utenti creano musica, aggiungono video, collaborano e condividono con gli amici in modo semplice attraverso lo smartphone. Jamb si candida a entrare in quella parte dell'industria musicale generata dagli utenti. Che ha un elemento in comune con piattaforme di video o di arte: l'approccio collaborativo che grazie alla tecnologia stimola l'audience. Tra le startup che faranno un pitch all'Investment Forum è quella più consumer insieme all'italiana Ofree, che produce videogames per le donazioni, sponsorizzati dalle aziende.

Le altre otto startup culturali e creative - che alla due giorni organizzata a Milano da Fondazione Fitzcarraldo avranno l'occasione di incontrare potenziali investitori - sono intente invece a fornire servizi all'industria creativa stessa, alla promozione e alla tutela dei professionisti.

La tedesca Aiconix sfrutta l'intelligenza artificiale per l'ottimizzazione dei video così da facilitare le piccole e medie imprese legate ai media che vogliono gestire ed elaborare informazioni audiovisive relative ai contenuti. La britannica

Cultura Hint, attraverso la visione artificiale, monitora i visitatori riuscendo quindi a prevedere i flussi futuri dando ai musei la possibilità di organizzarsi al meglio in termini di personale e risorse. La belga Tinkerlist è nata per rispondere alle esigenze del settore dello spettacolo e televisivo dove imperano copia-e-incolla tra documenti non sincronizzati e tante scartoffie: una piattaforma online consente ai produttori televisivi di collaborare nella creazione dei contenuti e nella gestione dei flussi di lavoro. La

La cultura entra per la prima volta in Horizon Europe. Bacchella: «Non più solo retorica, ma asset strategico»

piattaforma tedesca Book a street artist aiuta gli artisti stessi a pensare più come imprenditori e a crescere professionalmente in modo sostenibile senza dipendere da agenzie o agenti esterni.

Diverse startup nascono per risolvere la questione strategica dei diritti: la lussemburghese ANote Music consente agli investitori e ai fan della musica di investire in canzoni, fornendo finanziamenti ai creatori di musica: unendo blockchain a meccanismo di negoziazione e diritti musicali, crea una nuova classe di investimento alternativo. La belga Himeta collega direttamente i dati di proprietà degli artisti ai file audio.

Le startup - selezionate da una giuria internazionale presieduta da Bernd Fesl (European Creative Business Network) - sono tutte ad alto profilo tecnologico. D'altra parte i tempi sono maturi per cui il settore diventi appetibile come una vera e propria industria. Con più di 12 milioni di addetti nella Unione Europa (2 volte e mezzo di più dell'automotive e 5 volte di più dell'industria chimica), l'industria culturale e creativa contribuisce per il 5,3% al valore aggiunto e per il 4% al prodotto interno lordo europeo.

«Dopo una fase durata a lungo in cui in Europa la cultura era il riferimento simbolico nella retorica e di fatto una nicchia nei programmi - spiega Ugo Bacchella, presidente di Fondazione Fitzcarraldo - finalmente la cultura è diventata un asset strategico e rientra a pieno titolo nelle politiche di sviluppo economico». I passaggi sono stati precisi: «Il punto di svolta è stato l'annuncio del patrimonio culturale - spiega Pier Luigi Sacco, docente allo Iulm di Milano e advisor Commissario Ue alla cultura - e quindi l'Agenda europea per la cultura. Dove di fatto la cultura viene valutata in relazione alla capacità documentata di generare impatti positivi su aree come la salute, la coesione sociale e il rapporto con l'innovazione aprendo così a tutto l'orizzonte delle startup innovative e della social innovation». Inoltre «l'industria culturale e creativa» è uno dei quattro cluster tematici individuati per il nuovo piano dall'European Institute of Innovation and Technology e per la prima vol-

REALTÀ IMMERSIVA

European Immersive Computing Summit

«Eics sarà l'occasione per parlare del presente, più che del futuro, con l'obiettivo di portare a conoscenza del pubblico, delle imprese di diversi settori - dalla cultura, alla sanità, all'industria 4.0 - e delle istituzioni i casi concreti di applicazione delle tecnologie immersive per migliorare la vita delle persone» spiega come Pier Mattia Avesani, ceo di Uqido, software house di Padova che organizza per il secondo anno l'European Immersive Computing Summit (oggi e domani all'M9 di Mestre, Venezia). Tra gli speaker Elena Malakhatkina, fondatrice del Vr Sci Fest, il festival più grande in Europa dedicato all'applicazione Vr/Ar in scienze; Derick Murdoch, esperto di User Experience e User Interface design illustrerà Dementia First Hand, progetto finanziato dal Governo Gallese che, attraverso la Vr, ha sviluppato percorsi di formazione rivolti a familiari, comunità e assistenti sanitari e sociali che vivono accanto alle persone affette da demenza; Christopher Lafayette, studioso di Medical Immersion, relatore della Silicon Valley, partendo dalla domanda su dove i medici possano addestrarsi nelle pratiche di MedTech illustrerà le Advanced Coworking Platforms, spazi completamente immersivi dedicati alle emergenti tecnologie e al loro apprendimento per il settore sanitario

ta nell'aprile scorso la cultura ha fatto capolino dentro a Horizon Europe 2021-2027. Eppure nonostante il contesto favorevole e il proliferare di startup mancano ancora alcuni tasselli. Gli investitori sono attratti soprattutto dalle startup culturali che fanno leva sul digitale mentre complessivamente le banche non hanno le competenze per cogliere le specificità dell'industria creativa e culturale. In Italia la partita si gioca attorno all'introduzione del rating nel Fondo Centrale di garanzia che di fatto diventerà lo standard per il ruolo che il fondo stesso gioca nei confronti dell'intero settore bancario e finanziario. Il problema si pone non tanto per le realtà più tecnologiche e di servizio ma per quelle che sono focalizzate sui contenuti e la produzione culturale.

«Da un lato le banche non hanno l'esperienza adeguata per confrontarsi con imprese che hanno caratteristiche diverse rispetto allo standard - spiega Luca Celi, presidente di Cofidi, che agevola l'accesso al credito di queste imprese orientate a creare valore - e dall'altro le imprese culturali e creative fanno appello più all'impatto culturale e sociale generato che agli aspetti economici». Oggi, in occasione di ArtLab, i rappresentanti delle maggiori istituzioni bancarie italiane si confronteranno in un tavolo di lavoro per comprendere come le imprese possano autovalutarsi per migliorare e avvicinarsi il più possibile ai criteri del rating del Fondo di garanzia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

CONTAMINAZIONI

MUSEMIO

Una piattaforma edtech per i bambini con la Vr

L'intuizione è arrivata fa visitando una mostra in un museo londinese con il fratello di 11 anni, che insofferente continuava a guardare il suo smartphone. Così dopo quell'esperienza Olga Kravchenko ha indirizzato al meglio i suoi studi al King's College. «Spero che i musei via via comprendano che debbano aprirsi all'esterno e che noi non siamo l'ennesima società che fa gamification con la realtà virtuale. Noi vogliamo rendere l'esperienza museale un'occasione di apprendimento coinvolgente per i bambini all'interno di un processo di co-produzione dei contenuti» spiega la ceo e co-founder di Museumio, che sarà presente oggi all'European Immersive Computing Summit a Mestre. I partner culturali di Museumio sono il National Maritime Museum di Greenwich, il Petrie Museum of Egyptian Archeology, l'Hermetic Museum of Informal Technology, il CretAquarium e sta coinvolgendo più di 10 altri partner globali. Museumio ha in mente di diffondere la propria piattaforma sia nelle scuole sia sul mercato consumer. Museumio lavora in particolare con i bambini che hanno meno possibilità di accesso a queste esperienze culturali. La startup sta collaborando con fondi e acceleratori ad impatto sociale a Londra, come Bethnal Green Ventures con il quale ha concluso un primo round.



Olga Kravchenko
Co-founder di Museumio, startup londinese

OFREE

Donare gratis a nonprofit giocando ai videogames

Per ora i giochi sono cinque e la piattaforma è in fase di test ma promette bene. Ofree infatti è la prima applicazione mobile che consente alle persone di convertire il tempo trascorso giocando, in donazioni per beneficenza. Fondata sulla base di una idea maturata dalla tesi di laurea in economia a Venezia di Nicolò Santin, Ofree mette in connessione persone, aziende e nonprofit. Le persone vorrebbero donare denaro a organizzazioni nonprofit, ma la maggior parte non effettua donazioni per restrizioni economiche e adducendo la carenza di trasparenza. Con Ofree non spendono nulla: giocando alle partite - a cui è posto un tetto per scongiurare la dipendenza da gioco - accumulano monete virtuali che vengono convertite in donazioni in euro. Il budget viene messo a disposizione da aziende che possono così promuovere i propri marchi e fare corporate social responsibility. Gli utenti possono scegliere un progetto sociale per indirizzare le monete che hanno raccolto. Beneficiarie sono anche le nonprofit che attivano così un canale diretto non solo di raccolta fondi ma di comunicazione dell'impatto sociale generato. Nel giro di un anno e mezzo l'idea si è trasformata in una vera e propria startup che ha vinto il Premio Nazionale Innovazione Ict, Milan Startup Weekend, Startupato Torino, Lean in Eu Business Angel Verona.



Nicolò Santin
Fondatore della startup Ofree

AERARIUMCHAIN

Blockchain e Ai per salvare il patrimonio

Monitorare il patrimonio culturale per salvaguardarlo e contribuire alla ricerca scientifica. AErariumChain è una soluzione accessibile e scalabile che grazie a un mix di tecnologie avanzate (scansione 3D, blockchain e intelligenza artificiale) renderà il monitoraggio di qualsiasi opera d'arte o artefatto diffuso e a basso costo. L'idea nasce all'interno della famiglia monzese Rea quando a cena Giorgio, archeologo, chiede una mano ai fratelli Danilo e Maurizio per sostenere il patrimonio culturale. Loro, che dal 2014 hanno una startup per progetti scalabili di trasformazione digitale, non ci pensano un attimo. Così nasce il progetto AErariumChain: grazie a una app, dopo la scansione in 3D di ogni opera, è possibile creare un'immagine virtuale. «Con il supporto di Amazon, attraverso blockchain, garantiremo che i dati non siano modificabili» spiega Maurizio Rea. «Con l'intelligenza artificiale, potremmo poi proporre un monitoraggio nel tempo dell'opera stessa così da prevenire eventuali danni. Inoltre grazie alla collaborazione con le università potremmo contribuire alla condivisione delle conoscenze e quindi all'avanzamento della ricerca». Per ora WeRea ha contatti con il Politecnico di Milano, il Museo Archeologico di Milano, il Museo Egizio di Torino, lo studio legale Orrick e l'assicurazione Aon.



Maurizio Rea
Cofondatore della startup WeRea