

La Casa delle Tecnologie Emergenti del Comune di Bologna

CTE.COBO

Casa delle
Tecnologie Emergenti
Comune di Bologna

FSC

Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy

INDICE

01 Perché creare CTE COBO

02 L'unicità

03 Gli asset

04 Le attività

05 Timeline

06 Sinergie e azioni

01 —————> Perché creare CTE COBO

I benefici delle tecnologie emergenti

- Maggiore capacità di calcolo per simulare e prevenire eventi catastrofici (HPC)
- Abilitazione di *privacy by design* per servizi che riconoscono scene ed immagini in ambienti urbani (IoT, AI, Edge computing)
- Realtà virtuale e aumentata per utilizzi in campo creativo, educativo e lavorativo (es. Manutenzioni e messa in sicurezza di opere)
- Migliore gestione dei flussi di cose e persone (IoT, AI, Edge Computing)
- Migliore efficienza dei sistemi energetici ed energivori (IoT, AI, Edge Computing)
- Maggiore affidabilità e sicurezza della robotica, ad es. in ambienti produttivi
- Maggiore affidabilità per operazioni complesse, anche da remoto, nella telemedicina
- Maggiore livello di sicurezza nelle comunicazioni (es. Quantum communication)
- Guida autonoma dei veicoli resa più sicura e affidabile (es. logistica indoor, agricoltura)

01 —————> Perché creare CTE COBO

Per potenziare l'evoluzione culturale del territorio verso un utilizzo consapevole e intelligente della tecnologia..

..e per valorizzare il ruolo del Tecnopolo di Bologna e il posizionamento regionale in ambito Big Data.

PRINCIPALI TECNOLOGIE ABILITANTI

5G and Beyond 5G, IoT, Quantum communication, Edge cloud e cloud continuum, AI, Quantum Learning Machine, High Performance Computing, Blockchain

PRINCIPALI AMBITI DI INTERVENTO

- Servizi Urbani Innovativi
- Industrie Culturali E Creative
- Industria 4.0

02 → L'unicità

Un capo-fila *super partes*, i migliori player dell'innovazione regionale e risorse adeguate

- 5 Incubatori e acceleratori
- 3 Centri di Ricerca e Università
- 2 Competence Center
- 1 Telco
- 3 Pubbliche amministrazioni
- 2 Aziende



19.8M € Budget '23-'24

70+ Persone

12 Location

100+ Strumentazioni

7 Reti 5G indoor

03 —————> Gli asset

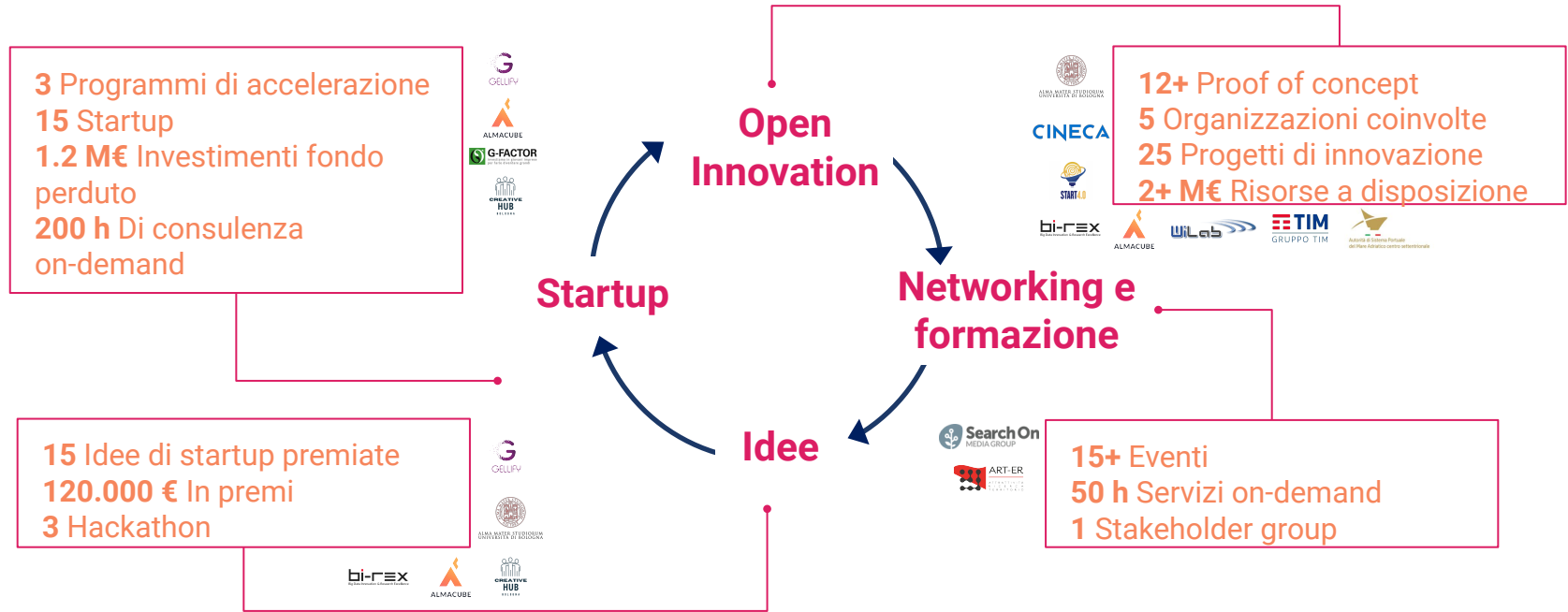
Strumentazioni tecnologiche

Rete 5G pubblica outdoor sulle location della CTE e indoor in 7 siti - **Visori AR/VR** - Piattaforma di micro-nano fabbricazione, stampanti 3D polimeriche e per polveri metalliche - Infrastruttura Edge/Cloud computing - Quantum Key Distribution - **Piattaforma IoT per smart cities** - High Performance Computer - **Strumenti di elaborazione e modellazione VR/AR/XR (periferiche, termoscanner, videocamere e macchine fotografiche, apparecchiature per il 3D mapping** - Piattaforme di caratterizzazione elettrica e meccanica di materiali, microscopia elettronica, microscopia a forza atomica, spettroscopia ottica - **HW e SW avanzati per la produzione audio e video** - Strumentazione per scansione 3D e georeferenziazione del dato - Radar a 77 GHz per localizzazione centimetrica di oggetti e persone - Autonomous mobile robot per il trasporto di oggetti - Piattaforme per gestione e deployment di soluzioni AI - ecc.

Location

1 HUB CENTRALE @Liber Paradisus (Tecnopolo dal '24) e 11 spoke: Almalabor e laboratori (Unibo), HPC Center (CINECA), Testing lab - Giardino delle imprese (CNIT - WiLab), Linea Pilota - Giardino delle imprese (Bi-Rex), **Creative Hub Bologna**, Phygital HUB (Gellify), Co-working - Giardino delle imprese (G-Factor), Bologna Centro (Search On), Spazio SSAIL Tecnopolo (Comune di Bologna), Spazio Autorità Portuale Ravenna, Serre dei giardini (Arter)

04 → Le attività



05 → Timeline



06 —————> Sinergie e azioni

CTE COBO X Cultura, Comune di Bologna

- **Ipotesi POC** – 1) esplorazione della città in realtà aumentata, realtà virtuale; 2) messa in rete del sistema museale bolognese e profilazione utenti; 3) Gamefarm (Wonderboy / Guglielmo Marconi?); 4) Esperimenti con il live musicale (con supporto di Creative Hub).
- **Hackathon ICC** (settembre 2024)
- **Horizon** – possibile progettualità legata a Gamefarm con 50.000€ di budget CTE COBO
- **Incredibol e call for ideas UNIBO / CTE COBO**
- **Sinergie con le attività sviluppate da Creative HUB:** Accelerazione, Sviluppo contenuti AR/VR, Supporto Hackathon ICC

CTE.COBO

Casa delle Tecnologie Emergenti
Comune di Bologna

www.ctecobo.it

FSC

Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy

