

PROGETTO “CTE COBO- Casa delle Tecnologie Emergenti” (CUP F39I22001840004)

ALLEGATO 1 - AMBITO DI APPLICAZIONE

1. *Ambito di applicazione e tecnologie abilitanti*

Le soluzioni sviluppate dovranno rispondere alle sfide individuate da interlocutori aziendali del territorio in tema di Industrie Creative e Culturali.

Dovranno, inoltre, necessariamente rientrare nella definizione di “soluzioni innovative”.

Per “soluzione innovativa” si intende una soluzione di interesse pubblico abilitata dal 5G e basata su almeno una delle tecnologie emergenti individuate dall’Avviso pubblico del Ministero Sviluppo economico “Casa delle Tecnologie Emergenti”, ovvero AI, IoT, Blockchain, Edge Cloud and Continuum, Quantum Technologies allo stadio pre- commerciale.

Le potenzialità abilitanti della rete 5G e dell’Edge Computing potranno essere usate ad esempio per:

- **Esperienze immersive e realtà aumentata** tramite connessione ultra-veloce e bassa latenza.
- **Streaming 8K interattivo e multi-angolo** con possibilità di personalizzazione in tempo reale.
- **Collaborazione creativa remota** su contenuti digitali senza ritardi.
- **Personalizzazione dei contenuti** basata su AI e IoT per esperienze adattive.
- **Interazioni real-time in ambienti digitali** con latenza quasi azzerata.
- **Sperimentazione di nuovi format digitali** per moda, arte e intrattenimento.

Si individuano altresì alcune tecnologie 4.0 abilitanti – oltre al 5G e alle tecnologie emergenti da bando - in focus per la presente call (lista esemplificativa, non esaustiva):

Realtà Aumentata (AR) – Sovrappone contenuti digitali al mondo reale attraverso dispositivi come

smartphone o visori, creando esperienze interattive e immersive che arricchiscono la percezione dello spazio fisico.

Realtà Virtuale (VR) – Consente l'accesso a mondi digitali tridimensionali tramite visori, offrendo esperienze completamente immersive e interattive per l'intrattenimento, la formazione e la narrazione digitale.

Metaverso – Spazio virtuale condiviso e persistente, accessibile tramite web o dispositivi immersivi, in cui gli utenti possono interagire, creare contenuti, lavorare e partecipare ad attività sociali o culturali.

Intelligenza Artificiale Generativa – Algoritmi avanzati che creano autonomamente testi, immagini, musica o video, supportando il processo creativo e automatizzando la produzione di contenuti originali basati su dati e modelli preesistenti.

Machine Learning per l'Analisi dei Dati Culturali – Tecniche di apprendimento automatico che analizzano preferenze e comportamenti del pubblico, ottimizzando strategie di engagement e personalizzazione dei contenuti per migliorare l'esperienza utente.

Blockchain e NFT – Tecnologia decentralizzata che garantisce autenticità, proprietà e tracciabilità di opere digitali, abilitando nuovi modelli economici per la distribuzione e monetizzazione dei contenuti creativi.

Droni per Riprese Aeree e Cinematografiche – Sistemi di volo automatizzati equipaggiati con telecamere avanzate per catturare immagini e video da prospettive innovative, migliorando la qualità visiva delle produzioni creative.

Sensori Intelligenti per Ambienti Espositivi e Performativi – Dispositivi che raccolgono dati in tempo reale per monitorare e migliorare l’interazione tra pubblico e contenuti, adattando ambienti e esperienze culturali alle esigenze degli utenti.

Edge Computing per la Creatività in Tempo Reale – Tecnologia che elabora dati in prossimità dell’utente, riducendo la latenza e migliorando le prestazioni di applicazioni interattive, streaming e sistemi di elaborazione grafica.

Tecnologie di Motion Capture e Volumetric Video – Sistemi che registrano movimenti reali e li trasferiscono in ambienti digitali, permettendo la creazione di avatar realistici, animazioni avanzate e performance virtuali.

Stampa 3D e Fabbricazione Digitale – Tecnologie che trasformano modelli digitali in oggetti fisici, consentendo la realizzazione di prototipi, sculture, scenografie o componenti personalizzate per installazioni artistiche.

Web3 e Creatività Decentralizzata – Ecosistemi digitali basati su blockchain che favoriscono la creazione, la distribuzione e la monetizzazione di contenuti creativi, riducendo la dipendenza da piattaforme centralizzate.

Audio Spaziale e Sound Design Immersivo – Tecnologie avanzate di elaborazione audio che creano ambienti sonori tridimensionali, migliorando l’esperienza immersiva in narrazioni digitali, spettacoli dal vivo e contenuti multimediali.

Tecnologie Tattili e Haptics – Sistemi che simulano il senso del tatto attraverso dispositivi specializzati, migliorando l’interazione con ambienti digitali e creando esperienze multisensoriali più coinvolgenti e

realistiche.

Automazione e Robotica Creativa – Tecnologie robotiche che supportano il processo creativo, automatizzando attività di produzione artistica, scenografica e performativa, espandendo le possibilità espressive nel campo delle arti e del design.