

Allegato

I primi quattro progetti della graduatoria

Fondazione Entroterre Ets, Bologna, con il progetto SHOW UP

SHOW UP è il nuovo ramo d'attività della Fondazione Entroterre, dedicato allo sviluppo di soluzioni che sfruttano *gamification* e realtà aumentata per stimolare la partecipazione e la fruizione culturale. I prodotti realizzati verranno impiegati per aumentare la competitività nel settore di riferimento. I prodotti e i servizi di consulenza creativa saranno poi offerti ad altri operatori. Il progetto valorizza il patrimonio culturale e la dimensione territoriale dell'Emilia-Romagna. Tra giochi digitali e realtà estesa, vengono realizzati percorsi di gioco interattivi che coinvolgono patrimonio materiale e immateriale, luoghi ed eventi culturali. In stretta collaborazione con enti territoriali e partner, il progetto sviluppa strategie di place branding e marketing territoriale, sfruttando le tecnologie digitali per promuovere l'identità culturale dei luoghi e coinvolgere attivamente i visitatori. Le soluzioni sviluppate favoriscono la partecipazione, creando un legame significativo tra cultura, tecnologia e inclusione sociale.

Mpda Aps Bologna, con il progetto Innovazione culturale

Il Progetto si configura come un intervento innovativo di divulgazione culturale immersiva sfruttando tecnologie avanzate per creare esperienze coinvolgenti ed interattive. È previsto un sofisticato sviluppo di software che integra Intelligenza Artificiale su una piattaforma 3D utilizzando la tecnologia Spatial AI, consentendo agli utenti di interagire attivamente con il contenuto culturale e ricevere un supporto personalizzato in tempo reale nel mondo fisico e creare esperienze uniche. La stessa tecnologia sarà utilizzata per innovare processi di comunicazione, ricerca di nuovi mercati e fruitori. Sarà allestito uno Studio Dolby Atmos per offrire un audio immersivo di altissima qualità. Obiettivo è ampliare ed innovare i servizi grazie all'introduzione di nuove tecnologie, trasformazione ed arricchimento dei contenuti culturali, creando una rete di spazi dedicati ai diversi ambiti: didattica, produzione, ecc. Il risultato atteso è di coinvolgere un'ampia gamma di utenti: professionisti per produzioni immersive e registrazioni 360 Reality Audio, studenti supportati da sistemi AI per l'apprendimento simultaneo e personalizzato, aziende del cine-audiovisivo per il mixaggio ad alta risoluzione, nuovi fruitori per vivere esperienze culturali interattive.

Bottonificio Lenzi 1955 S.r.l. Artigiana con il progetto Innovazione Tecnologica per nuovi Accessori di Alta Gamma e nuovi Materiali Sostenibili

Bottonificio Lenzi vuole rivoluzionare l'offerta attraverso l'introduzione di tecnologie avanzate e materiali sostenibili puntando all'espansione del portfolio di prodotti e clienti e all'accrescimento della qualità. La nuova gamma di articoli spazierà da accessori x piccola pelletteria e calzature ad elementi per bigiotteria, tutti realizzati con materiali. Per realizzare questo articolo saranno introdotte 2 nuove linee di produzione, ognuna dotata di macchinari da Industria 4.0 ad hoc. Questi comprendono torni con variatore elettronico di velocità, laser fibra per la lavorazione del metallo e laser CO2 per materiali naturali. La macchina per fabbricazione utensili CNC sarà utilizzata per creare utensili da montare sui torni, assicurando una lavorazione d'alta precisione. Ulteriore valore aggiunto è l'uso di energia da fonti rinnovabili, grazie ai pannelli fotovoltaici aziendale già presenti che alimenteranno anche questi nuovi processi produttivi (impianto 240KW). Nel complesso, il progetto non solo amplia l'offerta di Bottonificio Lenzi, ma la eleva a nuovi standard di qualità e sostenibilità, posizionando l'azienda come leader nell'ambito degli accessori moda di alta gamma.

Ravenna Teatro Società Cooperativa con il progetto Polo multimediale per gli archivi della performance e dello spettacolo dal vivo – Centro internazionale di ricerca vocale e sonora ‘Malagola’ di Ravenna

Intervento per la creazione e lo sviluppo di un polo dedicato alla raccolta, la conservazione, la valorizzazione e la ricerca degli archivi di artista e dello spettacolo dal vivo, con un focus sulla ricerca sonora e multimediale. Il progetto si articolerà su due direttrici principali, il primo sulla strutturazione di un centro di conservazione e consultazione fisico dei materiali analogici, con attenzione alla dimensione sonora; mentre il secondo riguarderà la creazione e sviluppo di un polo digitale per la digitalizzazione, la conservazione e la fruizione dei materiali audiovisivi e multimediali. Il progetto si strutturerà all'interno di Malagola (diretto da E. Montanari, fondatrice del Teatro delle Albe/Ravenna Teatro, e E. Pitozzi, docente di UniBo) centro di ricerca, salvaguardia e conservazione di archivi d'artista e dello spettacolo dal vivo, tipologia che nel Novecento ha visto una crescita esponenziale in termini di quantità e qualità del materiale prodotto. Inoltre, il centro degli Archivi audiovisivi - nell'ambito delle attività di Ravenna Teatro e nei suoi spazi, in sinergia con RER, Comune di Ravenna e le sue istituzioni – ambisce a divenire progetto pilota dal profilo innovativo e tecnologicamente avanzato per l'elaborazione artistica e curatoriale a partire dalla documentazione in essi conservata.