

Realtà virtuale e aumentata La fabbrica digitale ha una nuova dimensione

L'incontro. A **ComoNext** un focus sulle tecnologie 4.0 nei processi produttivi
Utilizzo per la progettazione, ma anche per interagire con fornitori e clienti

LOMAZZO

EMANUELA LONGONI

Intelligenza artificiale, olografia, realtà aumentata, simulazioni e, in generale, un'integrazione sempre più netta tra processi aziendali e applicazioni digital avanzate. In una parola, tecnologie 4.0. Utilizzate principalmente per migliorare e automatizzare le procedure delle imprese, il loro impiego punta a rivoluzionare anche l'approccio al business delle Pmi, spesso garantendo un vantaggio competitivo grazie a opportunità inedite.

Se ne è parlato, nei giorni scorsi, in un focus proposto a **ComoNext** il cui titolo, emblematico, conteneva un punto di domanda: "Perché è arrivato per gli imprenditori il momento di prendere in considerazione il Metaverso e in particolare l'Industrial Metaverso?" Hanno cercato di risponderevi Max Bancora, Innovation Manager di **ComoNext** e Ivan Parisi, nel doppio ruolo di imprenditore titolare della IP-Robotics e di Innovation Manager per il parco tecnologico, di confrontarsi con Luca Ferrario della DkRe Simone Sontgiu della Xplo, due aziende insediate nell'Hub di Lomazzo attive nel campo dell'innovazione.

L'origine

«Il metaverso nasce da una normale evoluzione tecnologica con connessioni veloci, potenze di calcolo, miniaturizzazioni e viso-

ri che ci permettono di entrare in maniera immersiva all'interno di questi mondi - ha spiegato Max Bancora - in particolare per i più giovani comunicare via messaggio o con i vocali non è più sufficiente; sentiamo oggi la necessità di avere accesso alla gestualità della persona con cui stiamo parlando, vedere come cambiano le espressioni del suo viso; vogliamo vederla materialmente mentre stiamo interagendo con lei. Il metaverso ce lo permette e in questo senso è in grado di migliorare l'interazione umana attraverso un'incarnazione virtuale - l'avatar - e soprattutto facendoci vivere l'esperienza dell'immersività».

Pur essendo una tecnologia in piena evoluzione siamo però in fase embrionale tanto che si potrebbe parlare di "protometaverso"; perché possa essere sfruttabile al 100% è necessario sciogliere il nodo dell'interoperabilità al momento non ancora possibile. I metaversi sviluppati dalle grandi major americane non si parlano fra loro e questo rappresenta un grande limite.

Molti sono però gli step nei processi produttivi che possono usufruire dell'Industrial Metaverse; partendo dalla progetta-

zione si arriva allo sviluppo, alla verifica dei risultati, alla revisione, al rilascio, al monitoraggio, alla revisione del prodotto passando per assistenza e formazione.

«Ci sono aziende che si occupano di formazione e che la erogano solo attraverso la realtà virtuale e le tecnologie abilitanti; in particolare quando riguarda la sicurezza negli ambienti di lavoro; in questo caso la formazione nel metaverso si sta dimostrando estremamente efficace e sicura».

Le applicazioni

Gli ambiti di intervento in cui si sta apprezzando il metaverso e le tecnologie ad esso collegate sono molteplici e oltre al gaming e al gamification marketing si parla di turismo 2.0, del campo immobiliare, dell'assistenza remota, dell'esperienza museale e del 3D Commerce.

«Possiamo sfruttare il Metaverso, la Realtà Virtuale, Mista o Aumentata e il Digital Twin anche per i processi produttivi. Oggi è possibile muoversi attraverso una fabbrica digitale e viverla in modo più completo - ha fatto presente Ivan Parisi - si possono utilizzare le tecnologie sia in fase di progettazione con una simulazione approfondita, ma si può in-



Peso: 14-56%, 15-15%

teragire virtualmente anche con i propri partner o con i fornitori simulando e sperimentando soluzioni ad hoc».

I mondi fisici e digitali possono convergere e la Realtà Aumentata riduce lo sforzo mentale necessario per processare le immagini che non sono più solo nella nostra mente, contestualizzando le informazioni digitali nel mondo fi-

SICO.

Nella seconda parte dell'incontro è stato presentato l'ecosistema regionale "NEX T Marketing Ecosystem", e il "Mktg Lab 2" un trekking guidato nelle tecnologie di marketing disponibili nell'innovation hub; una vetrina commerciale sempre aperta che porta benefici commerciali per i partner del Lab grazie alla contestualizzazione della tecnologia

condivisa per il quale **ComoNext** ha ottenuto un finanziamento sul Bando Filiera 2023 di Regione Lombardia e Unioncamere Lombardia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



«Attraverso gli avatar migliora la comunicazione»

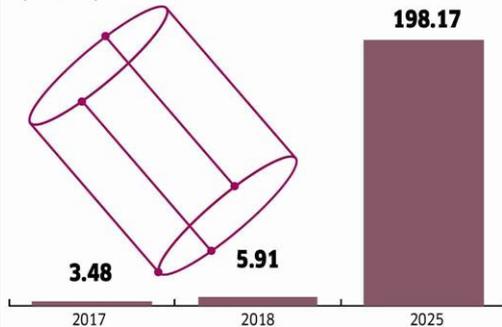
L'impiego nell'ambito della formazione dei lavoratori



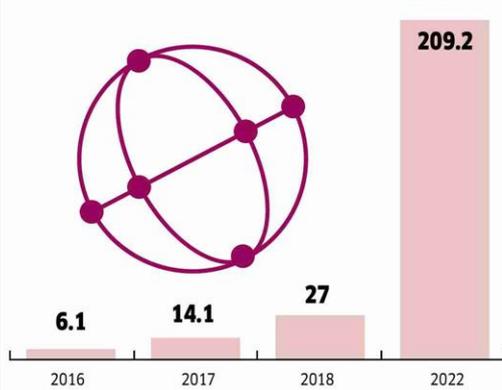
L'incontro negli spazi di ComoNext

La realtà aumentata e le imprese

Il mercato globale della realtà aumentata è costituito da hardware e software; da prodotti per il mercato business a prodotti per il mercato finale



La crescita dei mercati AR e VR (realtà virtuale) aggregati



La crescita di AR + VR (realtà virtuale) nell'ambito delle diverse industrie (in miliardi di dollari)

