

REALTÀ AUMENTATA IL NUOVO SOCIAL

Dal Lario il progetto di Lightdrop per uscire dalla dimensione virtuale
«Attraverso lo smartphone cambia il modo di socializzare e vivere la città»

SARA BRESCIANI

Un nuovo modo per vivere la città, a cominciare da Como, e i suoi eventi. A dicembre sugli schermi dei nostri smartphone debutterà Lightdrop, frutto della programmazione di un raccolto gruppo di ragazzi under 25. Un progetto che ribalta i paradigmi dei grandi social network e che ha l'ambizione di rendere più solide le relazioni tra le persone in carne e ossa, tra le persone e l'ambiente che le circonda. L'obiettivo, in estrema sintesi, è quello di fare comunità.

Attraverso la fotocamera dello smartphone si potranno vedere le emozioni, le attività e gli eventi di ogni persona tra le vie e le strade delle città.

Lo scopo di Lightdrop è portare le persone fuori di casa, facendole incontrare, sperimentando nuove esperienze in condivisione.

Gabriele Pangallo, uno degli ideatori, ci spiega meglio funzionamento e finalità dell'applicazione.

Cos'è Lightdrop e chi fa parte del team?

Lightdrop è una startup innovativa incubata a [ComoNext Innovation Hub](#). Si tratta di un social network che sfrutta il potenziale della realtà aumentata per creare una piattaforma di incontro fra utenti nella vita di tutti i giorni. Si definisce all'interno delle città, per creare un intreccio fra virtualità e realtà. Il team di sviluppo e promozione è composto da sei persone fra

i 20 e i 22 anni. Non è un caso: la scelta di un gruppo di giovanissimi nasce dalla volontà di dare vita a un prodotto fatto da giovani per i giovani, perché le generazioni più vecchie non hanno la nostra stessa gestualità e il nostro universo di riferimenti. Lo strumento in definitiva è aperto a chiunque ed è molto intuitivo, ma nella nostra idea il target di riferimento è 16-25.

Come funzionerà?

Si scaricherà come app su smartphone. Una volta aperta, Lightdrop metterà a disposizione una schermata fotocamera attraverso cui diventeranno visibili, nelle strade o in prossimità di edifici di rilievo, cerchi o colonne di luce. I cerchi rappresentano dei contenitori di foto e video, mentre le colonne indicano le attività condivise da altri utenti. Cliccando sui simboli, si potrà segnalare la volontà di avere maggiori informazioni ed eventualmente partecipare a quell'attività o accedere a quei file.

Un esempio di applicazione nel pratico?

Io e te facciamo questa intervista in un bar. Postiamo l'attività, qualcuno vede cosa sta succedendo e decide di assistere. O ancora, una partita di calcio fra amici viene condivisa. Io non conosco chi sta giocando, ma so che è disposto ad accogliermi in squadra e a fare nuove conoscenze nella misura in cui lui stesso ha deciso di rendere pubblica la sua attività.

Quindi, l'attività è reale, a essere virtuale è il modo di dividerla. Giusto?

Esatto. Anche se non escludiamo di implementare attività virtuali in futuro, la vera innovatività del nostro progetto sta nella modalità di comunicazione degli eventi.

Da che bisogno nasce uno strumento di questo tipo?

Io e il mio socio fondatore Tommaso Nosedà (22 anni) collaboravamo già in [ComoNext](#) per un progetto che permetteva agli artisti di collaborare in un laboratorio virtuale. Nel confrontarci, entrambi abbiamo lamentato una sostanziale mancanza di stimoli forti alla socialità e all'aggregazione in centri minori come Como. Partendo da questa considerazione, intorno al novembre 2017 abbiamo messo nero su bianco gli estremi di un eventuale strumento per stimolare l'interazione fra sfere giovanili.

Come pensate di farvi conoscere, all'inizio?

Il piano di lancio è composto di tre parti. La prima prevede un grande evento a dicembre al Monumento ai Caduti. Si tratterà di un concerto durante il quale l'edificio verrà circondato da un'enorme colonna di fuoco virtuale, in linea col progetto originale della struttura, che nel-



l'idea di Terragni doveva ricordare una torcia. La seconda parte prevede un restauro virtuale della città con banner posti in punti topici da definirsi, allo scopo di valorizzarne la storicità e implementare l'attrattiva di Como anche a livello turistico. Infine, vogliamo realizzare una partnership con diversi locali del centro per dare vita a microesperienze per partecipare alle quali l'applicazione è condizione sine qua non (il lancio dell'applicazione è previsto per dicembre. Download gratuito. Per maggiori informazioni contattare info@lightdrop.it o 37753

43 478, ndr).

Che obiettivo vi prefiggete per il futuro?

Il nostro obiettivo a medio termine è arrivare a Milano. Ci piacerebbe poi fungesse da trampolino di lancio per espanderci in tutta Europa, specie in città come Como, dove la ricaduta in positivo sulla movida e l'interazione fra giovani sarebbe da subito tangibile.

A dicembre
il lancio-evento
nel centro
di Como



COS'È?

Lightdrop è un social network in realtà aumentata



COME FUNZIONA

Attraverso la fotocamera dello smartphone si potranno vedere le emozioni, le attività e gli eventi di ogni persona tra le vie e le strade delle città



L'OBIETTIVO

Lo scopo di Lightdrop è portare le persone fuori di casa, facendole incontrare, sperimentando nuove esperienze in condivisione



LA CONDIVISIONE

Nei cerchi di luce ogni persona può condividere una propria foto o un proprio video. Il momento e l'emozione condivisa rimarrà sospesa nel luogo stesso in cui è stata vissuta. Possibile condividere eventi e attività, visibili sotto forma di colonne di luce

Le previsioni

Secondo una ricerca di Goldman Sachs, le vendite in ambito AR e VR dovrebbero raggiungere i 95 miliardi di dollari entro il 2025. La domanda sarà maggiore all'interno della "creative industry" ma ci saranno applicazioni anche nella sanità e nell'istruzione



Gabriele Pangallo, chief executive di Lightdrop



Peso:12-67%,13-7%



Peso:12-67%,13-7%