

TAMTAM
INNOVAZIONE

romagnatech
INNOVATION VALUE

FOCUS INDUSTRIE CULTURALI CREATIVE

In partenza nuovi progetti di ricerca per Romagna Tech, che per i prossimi due anni accompagneranno la Società Consortile per Azioni senza scopo di lucro.

Ne presentiamo qui sei, tre co-finanziati dalla regione Emilia-Romagna nell'ambito del Piano regionale FESR 2021-2027, uno finanziato dall'Unione Europea nell'ambito dell'Erasmus+ e due co-finanziati nell'ambito del programma CREATIVE EUROPE (CREA Cult).

PROGETTI DI RICERCA INDUSTRIALE STRATEGICA



Craft TrainER

Strumenti innovativi per l'avvicinamento alle professioni artigianali delle nuove generazioni

Obiettivi: Il progetto si propone di sperimentare nuovi approcci formativi e comunicativi per aumentare l'interesse ai mestieri artigianali e favorire il ricambio generazionale nelle professionalità più ricercate dalle aziende di prodotti tipici del Made in E-R. Una postazione dimostrativa sarà implementata nel distretto calzaturiero del Rubicone.

Attività previste: Attraverso processi di motion capture del lavoro di maestranze esperte, sarà definito il flusso per la digitalizzazione dell'esperienza artigianale adattabile a vari settori manifatturieri. Nel prototipare l'esperienza formativa game-based, saranno inclusi contenuti su sostenibilità dei processi, inclusione e responsabilizzazione dell'eredità culturale e professionale dei mestieri.

Capofila: Romagna Tech. **Partner:** Alma Mater Studiorum - Università di Bologna CIRI ICT | Alma Mater Studiorum - Università di Bologna C.R.I.C.C. | MISTER Smart Innovation | CERCAL

Il progetto ATLANTE è realizzato grazie ai Fondi europei della Regione Emilia-Romagna.

DISCOV.ER

Digital Twin per aumentare la Sostenibilità, la Consapevolezza e l'attrattività di aree d'interesse naturalistico e turistico.

Obiettivi: Sviluppo del digital twin di aree di interesse naturalistico e turistico nel parco naturale del Delta del Po, aggregando dati provenienti da sensori, integrati con informazioni provenienti da altre fonti. Co-progettato coinvolgendo stakeholder e cittadini, potrà essere utilizzato da esperti per monitorare l'area ed effettuare previsioni e dai cittadini, per incrementare l'eco-turismo.

Attività previste:

- Progettazione della rete di sensori e realizzazione di test pilota nel Parco
- Raccolta dati sul campo, integrazione con fonti esterne
- Trasferimento dati tramite sistemi informatici integrati
- Diffusione dei risultati

Capofila: UNIBO - CIRI ICT. **Partner:** Romagna Tech | RE.Lab | Ente di gestione per i Parchi e la Biodiversità Delta del Po

Il progetto DISCOV.ER è realizzato grazie ai Fondi europei della Regione Emilia-Romagna.

ATLANTE

Archivi Tecnologici per la Liberazione, l'Accesso, la Navigazione e la Trasmissione dell'Eredità culturale

Obiettivi: Il progetto vuole sviluppare una piattaforma per la digitalizzazione, l'archiviazione intelligente e la fruizione in VR e AR delle versioni digitalizzate di beni culturali conservati in archivi museali. La piattaforma consentirà anche la fruizione dei contenuti su sito web e su visore VR e AR consentendo di vivere esperienze immersive, interattive e multimediali.

Attività previste: Realizzazione di modelli 3D creati a partire da foto di manufatti reali, catalogazione e archiviazione di contenuti digitali tramite algoritmi di intelligenza artificiale, recupero, in fase di consultazione, di ulteriori informazioni collegate mediante algoritmi di clusterizzazione per facilitare l'ampliamento delle ricerche.

Capofila: MISTER Smart Innovation. **Partner:** Romagna Tech | Alma Mater Studiorum - Università di Bologna C.R.I.C.C. | UNIMORE-EN&TECH

Il progetto ATLANTE è realizzato grazie ai Fondi europei della Regione Emilia-Romagna.

TRE PROGETTI EUROPEI



CIRCES

Circular design: Skills for future people

Obiettivi: CIRCES si pone l'obiettivo generale di favorire lo sviluppo di competenze nell'ambito del design circolare nei sistemi di istruzione e formazione professionale, per migliorare le competenze dei formatori e preparare generazioni in grado di rispondere al cambiamento richiesto dal mondo del lavoro sui modelli circolari di sviluppo, attraverso lo sviluppo di una metodologia didattica e di un toolkit formativo basato su strumenti digitali game-based (Escape Rooms virtuali).

Attività previste:

Design, sviluppo e sperimentazione di un Toolkit formativo game-based relativo all'EC/design circolare attraverso attività di co-design per la definizione della metodologia didattica e del modello formativo sul design circolare, lo scouting di possibili piattaforme online e progettazione dell'architettura di sistema, la creazione dei contenuti, l'implementazione e test della piattaforma, e la produzione di linee guida: strumenti e metodi per la formazione sul design circolare.

Capofila: romagnatech

Partner: Pannon Gazdasagi Halozat Egyesulet (Hungary) | Argo Srl (Italy) | Liceul Tehnologic "Valeriu Braniste" (Romania) | Institutout Kenotomias ke Viosimis Anaptyxis Astiki Etaireia (Greece) | Alma Mater Studiorum - Università di Bologna (Italy) | S.C. Predict CSD Consulting Srl (Romania).

Il progetto CIRCES è finanziato dall'Unione Europea nell'ambito dell'Erasmus+ Programme - KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training

GAME ON

Introducing innovative patterns in children's cultural education through gamification

Obiettivi: Game On affronta il campo della gamification nei processi culturali. Il progetto si concentra, in particolare, sullo sviluppo di un prodotto di gamification applicato all'educazione artistica e umanistica per l'infanzia.

Attività previste: Dalla raccolta di buone pratiche nell'uso della gamification per la creazione e la promozione di opere culturali rivolte ai bambini, si passa alla realizzazione della piattaforma GO! Toolkit - piattaforma digitale con contenuti di apprendimento guidato, ideato e sviluppato grazie ad una residenza creativa europea.

Capofila: romagnatech Italia **Partner:** ACCAC Finlandia | SEALS Olanda | Grecia

Il progetto GAME ON è co-finanziato nell'ambito del programma CREATIVE EUROPE (CREA Cult and cross sectoral standard)

CODES

CO-DEsign for Sustainability

Obiettivi: Il progetto intende supportare il settore della moda e del design nell'affrontare le trasformazioni di un mercato in continua evoluzione. Il progetto si pone quindi l'obiettivo di sviluppare tool e promuovere modelli di business innovativi basati su nuove forme di creazione artistica collaborativa, grazie al potenziale abilitante delle tecnologie digitali.

Attività previste: Sviluppo di una metodologia di approccio partecipativo e collaborativo tra operatori del settore. Progettazione e sviluppo di una piattaforma collaborativa per favorire l'interazione tra operatori del settore.

Capofila: ENTER CROAZIA **Partner:** KEPA Grecia | romagnatech Italia

Il progetto CODES è co-finanziato nell'ambito del programma CREATIVE EUROPE (CREA Cult 2022)

Per saperne di più: www.romagnatech.eu