

Cresce l'impegno dell'Emilia Romagna nell'innovazione tecnologica

Attualità - 09 gennaio 2021 - 12:53



Digitalizzare, innovare e fare buon uso della tecnologia: sono questi alcuni degli obiettivi che si spera di raggiungere nei prossimi anni, e L'Emilia-Romagna sembrerebbe essere già a buon punto. Tra le ultime iniziative, infatti, figura un grande evento di solidarietà che si è tenuto il 1° gennaio in live streaming, con l'ausilio della tecnologia della realtà aumentata. L'evento ha lo scopo di supportare il mondo dei live club, e ha avuto come protagonista la band bolognese JoyCut, nota sia in Italia che nel panorama musicale europeo. Quelle del live streaming e della realtà aumentata sono due tecnologie che hanno completamente rivoluzionato il nostro modo di percepire il mondo circostante e le possibilità che ci offre. In che modo sono state capaci di cambiare così tanto la nostra vita?

Le opportunità del live streaming e della realtà aumentata

Una delle tante possibilità d'impiego della tecnologia del live streaming [ci viene suggerita direttamente dalla Cina](#), Paese in cui è molto più comune fare uso di questo strumento a scopo commerciale. In Cina, infatti, non è raro che i prodotti vengano promossi attraverso dei live commerce, che trasmettono in diretta le presentazioni dei nuovi prodotti in commercio, permettendo così agli utenti di acquistarli prima ancora che li cerchino sui motori di ricerca. Potrebbe sembrare una logica lontana da ciò a cui si è abituati in Italia, eppure il principio è molto simile a quello degli unboxing, dei try on e dei tutorial, molto gettonati e apprezzati sui social network e realizzati grazie allo stesso tipo di tecnologia. Il live streaming, però, non ha dato il suo contributo solo al settore del commercio, ma anche a quello dell'intrattenimento. Persino nel mondo del gioco d'azzardo, infatti, che ha da tempo trovato nelle piattaforme in rete la controparte ideale dei casinò terrestri, il live streaming è oggi impiegato per offrire esperienze di gioco sempre più realistiche. Come spiegato nella sezione di [casinò live](#) della piattaforma di intrattenimento in rete Betway, anche online è ormai possibile vivere esperienze di gioco del tutto simili a quelle delle sale da gioco terrestri: grazie a questo tipo di tecnologia, infatti, è oggi possibile cimentarsi in rete nelle versioni live di giochi come il blackjack, la roulette, il poker... Il tutto interagendo con veri dealer dal vivo. Per non parlare di quanto la realtà aumentata stia dando una mano a questo settore, dando vita a veri e propri giochi cult

come [Pokémon Go](#), basato proprio su questo tipo di tecnologia.

L'impegno dell'Emilia-Romagna

Come anticipato, l'Emilia-Romagna sembra aver compreso a fondo quanto l'impiego di queste tecnologie, qualora siano ben utilizzate, possa giovare a settori di diverso tipo. Oltre a servirsi del live streaming per trasmettere in diretta un grande evento di raccolta fondi come quello organizzato per il 1° gennaio, la Regione si è di recente mostrata pronta anche a far uso della tecnologia della realtà aumentata e virtuale in settori molto diversi tra loro, da quello della sanità fino a quello dell'intrattenimento. A Bologna, ad esempio, sarebbe nato lo scorso anno il centro [Vrums](#), il primo polo di ricerca dedicato all'educazione e all'intrattenimento e basato sulla tecnologia della realtà virtuale. Come si legge dal sito ufficiale, il centro può contare su due pedane dinamiche, due simulatori di guida, sei postazioni cinema VR, un'area multigiocatore e sei box VR, oltre che su tutta una serie di esperienze dedicate al mondo dell'arte, della scienza e dell'astronomia. Sempre in Emilia-Romagna, poi, ha avuto luogo quest'anno la prima operazione chirurgica condotta grazie alla tecnologia della realtà aumentata. Come si legge dalle dichiarazioni di Giovanni Badiali pubblicate in un articolo di [Quotidiano Sanità](#), l'operazione è stata condotta grazie al visore Vostars, che ha permesso al chirurgo di visualizzare l'anatomia dello scheletro facciale del paziente e di visualizzare una linea tratteggiata in 3D nel punto in cui effettuare il taglio per riposizionare la mascella.