



GAME DEVICES AND AMBIENT INTELLIGENCE

PROGRAMMA PER LE AZIONI CLUSTER (POR SARDEGNA FESR 2007/2013)

Introduzione al progetto Cluster GAMI

Fabio Roli

rolì@diee.unica.it

26 giugno 2014, hotel regina margherita



Obiettivi

- **Obiettivo del progetti cluster:**

Favorire l'interazione tra imprese operanti nel settore ICT (i potenziali produttori di beni/servizi) ed imprese operanti in settori collaterali (i potenziali fruitori) con lo scopo di fargli *acquisire nuove conoscenze*.

- **Obiettivi *formativi* del progetto cluster:**

1. Acquisizione di conoscenze sulle potenzialità offerte dai game device disponibili e dalle librerie che permettono di utilizzarli come “componentistica avanzata” per lo sviluppo di beni/servizi;
2. Illustrazione di use-case di successo, italiani e/o europei, nell'uso di game device per lo sviluppo di prodotti avanzati ed innovativi;

Obiettivi

- **Obiettivi *formativi* del progetto cluster:**

3. Illustrazione e/o formazione di base sulle potenzialità offerte dal Machine Learning e dalla Computer Vision per la creazione di modelli di interazione innovativi sfruttando le potenzialità offerte da questi sistemi;
4. Realizzazione di 2 prototipi di laboratorio su idee innovative che nasceranno su proposta e/o in collaborazione con i partner coinvolti (esperti di settore) mettendo a frutto l'esperienza e le conoscenze maturate nei precedenti progetti svolti dal soggetto attuatore DIEE.

Focus tecnologici - proposte

Il focus tecnologico di GAMI sarà sulle seguenti tecnologie abilitanti:



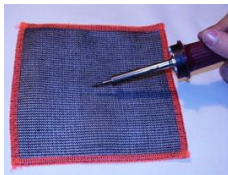
KINECT

Utilizzo di sensori avanzati (RGB/3D) per la computer vision ed il tracciamento delle persone



Arduino & co.

La tecnologia che ha “creato” il fenomeno dei maker aprendo a tutti l'internet of things



Interfacce Tessili

La tecnologia diventa veramente indossabile per interagire con l'uomo



Visione Mobile ed Indossabile

La computer vision si fonde con la realtà aumentata per aumentare le nostre percezioni visive

Settori di applicazione delle tecnologie

Data la varietà di interessi applicativi e di mercato delle aziende partecipanti, non saranno definite a priori le applicazioni o i segmenti di mercato da sviluppare.

Se ritenute utili e fattibili, nel corso del progetto le aziende potranno concordare con il DIEE e gli altri partner lo sviluppo di applicazioni di mercato specifiche.

Ad una prima analisi possono individuarsi dei macro filoni applicativi, che si propongono di approfondire:

- Domotica
- Marketing per piccola distribuzione
- Cura di sé

Proposta di Programma attuativo -1

Per ogni settore tecnologico individuato si propone un programma di lavoro in 2 FASI:

Fase 1 - Attività di informazione/formazione sulla tecnologia

- ✓ Seminari e attività tutoriali sulla tecnologia, sui prodotti disponibili, impartiti dal DIEE con il supporto di esperti del settore tecnologico.
- ✓ Definizione di scenari e dei modelli di business per l'utilizzo dei game device in progetti reali sia nazionali che internazionali, e sulle potenziali opportunità di mercato attraverso:
 - analisi dei prodotti e dei servizi realizzati tramite l'applicazione di game device realizzati nel resto del mondo;
 - analisi dei modelli di business.

Proposta di Programma attuativo -2

Fase 2 - Sviluppo di casi d'uso della tecnologia

Le aziende, eventualmente in gruppi, insieme al DIEE, concorderanno e svilupperanno un particolare caso d'uso, in forma di studio di fattibilità sulla tecnologia, oppure benchmarking di prodotti, o sviluppo di una applicazione/dimostratore ecc.

Esempi di possibili **casi d'uso** della tecnologia

- Marketing per la piccola distribuzione
- Sistemi di domotica legati alla visione artificiale
- Sistemi di ausilio alla riabilitazione medica
-

Domande, commenti, suggerimenti...



Domande, commenti, suggerimenti
sull'impostazione presentata

Grazie per l'attenzione