

EDITORIALE

L'ecosistema digitale dell'innovazione tecnologica

Angelo Luvison

AICA

Al concetto di innovazione vengono tradizionalmente attribuiti significati diversi. Qui ci ispiriamo, parafrasandola, alla comprensiva definizione dell'economista Joseph Schumpeter, secondo cui l'innovazione è rivolta alla definizione di nuovi prodotti o servizi e al miglioramento di quelli esistenti, all'ottimizzazione dei processi aziendali nonché alla definizione di nuovi modelli organizzativi e metodi di marketing in modo da rendere un'azienda competitiva in toto sul mercato. Innovare è soddisfare necessità, anticipare esigenze, perfino creare un bisogno.

ARTICOLI

Digital Innovation in Europe

Willem Jonker (CEO EIT Digital)

Since the turn of the century, the internet, high-speed networks and mobile devices have permeated our world with unprecedented speed. These digital technologies have created ubiquitous connectivity and information access that enable innovations disruptive to our industries, our cities, and more generally, our way of life. All around us, we see this digital transformation impacting every aspect of our life.

Data economy: il futuro dietro l'angolo. Tecnologie, impatti economici e culturali, le luci e le ombre

Roberto Saracco (EIT Digital Italia)

La pervasività dei sensori ha portato ad una enorme generazione di dati digitali che a loro volta iniziano ad essere utilizzati per estrarre informazioni e conoscenza.

Al mondo degli atomi si affianca un mondo digitale, fatto da bit, le cui regole economiche sono diverse e con cui occorre confrontarsi. Stiamo entrando nella Data Economy, una evoluzione della Bit Economy che sta portando alla generazione di nuovo valore economico. In parallelo, la digitalizzazione pervasiva del mondo apre la strada a nuovi approcci nel quotidiano e ad una nuova percezione del mondo. Siamo all'inizio di un percorso di cui si intravedono luci ed ombre, entrambe da affrontare con uno spirito positivo.

Rebooting Computing: Developing a Roadmap for the Future of the Computer Industry

Thomas M. Conte (Georgia Tech), Erik DeBenedictis (Sandia National Laboratories), Paolo Gargini (IRDS), Alan Kadin (Princeton Junction), Elie K. Track (nVizix LLC)

La Legge di Moore ha ormai regnato indiscussa per 50 anni ed in pieno accordo con la sua previsione il numero dei transistori è cresciuto in modo esponenziale creando di conseguenza la rivoluzione informatica. Ci si chiede, è possibile che una crescita (esponenziale!) possa durare per sempre? Ci stiamo forse avvicinando al momento in cui non sarà più possibile ridurre ulteriormente le dimensioni dei transistori? Siamo forse vicini alla fine della rivoluzione informatica? Il seguente articolo suggerisce che al contrario il prossimo decennio vedrà una rinascita (Rebooting) di tutta l'industria informatica attraverso una completa riprogettazione da cima a fondo di entrambi hardware e software. Questa riformulazione consentirà una continuazione della crescita (ancora esponenziale!) delle capacità di elaborazione dati mantenendo la rivoluzione industriale "viva e vegeta". Il fulcro di questa rinascita risiede nella cooperazione e convergenza di due iniziative complementari. Queste sono "IEEE Rebooting Computing Initiative" (RCI) e la "International Roadmap for Devices and Systems" (IRDS).

Innovare l'innovazione

Derrick de Kerckhove (Media Duemila)

La capacità d'innovare fa parte della natura umana, ma dipende anche dagli strumenti del comunicare per essere praticata sistematicamente. Inoltre serve l'orientamento di una particolare attitudine sociale. Favorire lo sviluppo di una cultura creativa in Italia significa puntare sui giovani perché sono quelli più trascurati dal sistema socio-politico italiano e quelli più facilmente coinvolgibili. Sul lungo termine serve promuovere una volontà sociale sostenuta dalla politica che creere e costruisce una cultura innovativa in Italia, ciò richiede un'azione coordinata e simultanea su tutti i drivers dell'economia e della cultura, cioè governo, scuola, business, arte e media. Qui si propongono alcune strategie per le scuole e l'università, sostenute da governi e imprese.

L'innovazione passa anche dall'evoluzione della PA

Stefano Quintarelli (Agenzia per l'Italia Digitale)

La Pubblica Amministrazione in Italia, così come in tutti gli altri paesi al mondo, rappresenta una considerevole fetta del mercato digitale complessivo ed è abilitatore di servizi e di produttività complessiva. Inoltre può essere un potente strumento di crescita culturale sia diretta sia indiretta. L'articolo svolge alcune considerazioni sul modello di evoluzione dei sistemi informativi della PA presentato il 14 gennaio 2016 alla Presidenza del Consiglio.

Fare mercato con l'innovazione

Dario Avallone, Lanfranco Marasso (Gruppo Engineering)

Innovazione e mercato sono l'elemento di convergenza per l'Accademia e la produzione, dove le ambizioni scientifiche ed economiche trovano concretezza. Nel campo dell'IT, per la sua pervasività e per la velocità impressa da Internet verrà richiesta flessibilità, dinamismo e maggiore attenzione ai fenomeni della società, contaminando mondi diversi (pubblico/privato, industria/accademia, corporation/start-up): un esempio interessante è EIT Digital. Innovazione di sistema capace di incidere sul mercato con un dinamismo istituzionale per il rilancio di Partenariati strategici coerenti con Europa 2020. In questo ambito l'adozione di Open Technology Platform diventa un fattore critico di successo, e FIWARE, per il software e i servizi, rappresenta un riferimento.

Innovazione e imprenditorialità

Laura Meijere Cristanelli, Andrea Conti (EIT Digital Italia)

L'imprenditorialità è un fattore cruciale per lo sviluppo economico del paese e dell'Europa. Ci si chiede spesso se imprenditore si nasca o si diventi. EIT Digital crede che quanto meno ci si possa provare a costruire imprenditorialità a partire da una solida formazione, dato che, in ogni caso, una mentalità imprenditoriale ha comunque bisogno di un percorso se non proprio a partire dal banco di scuola secondaria perlomeno dall'università dove gli studenti oltre alle conoscenze tecniche imparano come trasformare le idee in un business concreto. In quest'articolo vengono presentate alcune iniziative formative in Europa e in Italia nel settore dell'imprenditorialità ICT con alcuni risultati ottenuti finora nella creazione dei nuovi imprenditori e per la crescita delle imprese italiane a livello europeo e internazionale.

Dall'università al negozio (e viceversa)

Franca Garzotto (Politecnico di Milano)

Per affrontare la competizione crescente dei negozi online, i negozi "tradizionali" sono alla continua ricerca di nuovi modi per aumentare la propria attrattività e per rendere più coinvolgente ed attraente l'esperienza nello spazio fisico di shopping. Questa situazione crea sfide (tecnologiche e metodologiche) e opportunità. Può catalizzare una efficace collaborazione tra università, partners industriali e negozi, rappresenta un interessante campo di applicazione per i risultati accademici e può far nascere nuove direzioni di ricerca. L'articolo descrive due casi di studio che esemplificano questi concetti, discutendo un insieme di applicazioni che utilizzano interazione "full-body" e un mix di tecnologie relativamente innovative (schermi digitali, telefoni di ultima generazione, luci "intelligenti") per arricchire la customer experience all'interno e all'esterno di un negozio tradizionale.