

## **AUTORI**

Luca Bernardini

Andrea Fedeli

## **CURATORI**

Silvia Argento

## **SI RINGRAZIA**

Alessia Sementilli

Edoardo Crivellaro

**GENNAIO 2021**

**INDICE**

<b>EXECUTIVE SUMMARY</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUZIONE</b>	<b>3</b>
<b>1. IL PIANO ITALIA 2025</b>	<b>4</b>
1.1 La digitalizzazione della società	4
1.2 L'innovazione del Paese	5
1.3 Lo sviluppo etico e sostenibile della società	6
1.4 Le Azioni di Italia 2025	6
<b>2. UN PAESE DIGITALE</b>	<b>8</b>
2.1 Il manifesto di Repubblica Digitale	9
2.2 Primi passi e primi dati	9
2.3 Il Piano operativo per le competenze digitali	10
<b>3. COMPETENCE CENTER ED INNOVATION HUB</b>	<b>12</b>
3.1 I Competence Center di Milano e Torino	12
3.2 Una visione d'insieme	14
<b>4. IL CONNUBIO TRA SPORT E TECNOLOGIA</b>	<b>16</b>
4.1 Un hub Sport-tech	16
4.2 La <i>Performance</i> nello sport	18
<b>5. CONCLUSIONI</b>	<b>20</b>

## EXECUTIVE SUMMARY

Nel seguente elaborato è stato indagato il tema della trasformazione digitale in rapporto allo sviluppo delle competenze digitali come elemento di spinta per stimolare l'innovazione e l'evoluzione tecnologica. A partire dal Piano strategico Italia 2025, è stato analizzato l'impegno del Governo italiano nello sviluppo di progetti volti alla digitalizzazione del Paese. Sempre più, appare fondamentale ripensare al rapporto tra persone e tecnologie, tenendo conto dell'impatto che quest'ultime hanno nella vita quotidiana di ognuno, nei rapporti interpersonali, con le istituzioni e nel mondo del lavoro. Lo sviluppo delle competenze digitali risulta, allora, imprescindibile per poter partecipare alla vita pubblica in tutte le sue fasi. Tra queste va ricompreso anche l'aspetto professionale, sia nel percorso di formazione sia nelle possibilità imprenditoriali offerte dai vari settori di mercato. Al fine di colmare il gap tra l'Italia e gli altri Paesi membri dell'Unione Europea entro il 2025, è necessario mettere in atto delle azioni strategiche volte a valorizzare e sviluppare le competenze digitali dei cittadini, dei dipendenti delle pubbliche amministrazioni, degli studenti e tutti i componenti del nostro sistema Paese. In questo senso, Innovation Hub e Competence Center possono risultare degli importanti luoghi nei quali, da un lato, costruire sinergie e mettere a sistema esperienze diverse provenienti dal mondo accademico, imprenditoriale ed istituzionale al fine di sperimentare lo sviluppo di nuove tecnologie e, dall'altro, permettere e dare spazio all'applicazione delle competenze digitali. Con l'obiettivo di approfondire ancora di più il ruolo potenziale degli Innovation Hub, è stata analizzata l'esperienza dell'incubatore Wylab, attraverso il quale sono state valorizzate le Sport Technologies, esempio virtuoso di sviluppo tecnologico all'interno dello spesso sottovalutato settore sportivo. Nonostante la giovane età, l'hub in questione è già diventato una delle realtà digitali più solide in Italia nel proprio settore, confermando quanto la passione per lo sport, che contraddistingue da sempre il nostro Paese, possa essere anche volano della trasformazione digitale.

Quel che emerge è l'importanza di valorizzare forme di collaborazione e contaminazione tra realtà e settori differenti al fine di stimolare l'innovazione e la sperimentazione, con l'obiettivo di sviluppare e consolidare competenze digitali, costruendo così un modello sostenibile e replicabile di crescita che coinvolga tutti i componenti del Paese.

## INTRODUZIONE

L'innovazione tecnologica e la digitalizzazione in Italia saranno due obiettivi di fondamentale importanza per il futuro del Belpaese, al fine di ridurre il gap con il resto d'Europa, in particolar modo nei confronti dei Paesi del Nord.

Per rispondere a tale esigenza, il Governo italiano ha elaborato un piano strategico, Italia 2025, nel quale sono stati individuati gli obiettivi da raggiungere per realizzare la trasformazione digitale del Paese. Tale Piano di portata più generale, è stato declinato in ulteriori sfide specifiche, tra cui emerge il progetto Repubblica Digitale, specificatamente volto a rispondere al digital divide legato alle competenze digitali.

Nell'elaborazione delle aree di spesa dei fondi provenienti dal Next Generation EU, per i settori della digitalizzazione, dell'innovazione, della competitività e della cultura sono stati previsti circa 45,1 miliardi di euro, ossia la seconda partizione più grande dei 210 miliardi che potranno essere ottenuti dall'intero sistema economico italiano (la prima l'ha ricevuta il settore della rivoluzione verde e della transizione ecologica, per un provento pari a 67,5 miliardi di euro).

È proprio a tal proposito che rileva il ruolo dei Competence Center e degli Innovation Hub, luoghi volti a stimolare l'innovazione tecnologica, a cui lo Stato italiano ha rivolto particolare attenzione al fine di utilizzarne le potenzialità per rilanciare il Paese attraverso lo sviluppo di competenze digitali e la nascita di start up e PMI. Grazie alla collaborazione tra imprese, università e istituzioni è possibile utilizzare questi catalizzatori tecnologici per sperimentare e innovare.

## 1. IL PIANO ITALIA 2025

Nel dicembre 2019, la allora neo Ministra per l'Innovazione tecnologica e la digitalizzazione Paola Pisano, ha presentato il Piano "Italia 2025"<sup>1</sup>, una strategia che si fonda sulla concezione di una trasformazione digitale "strutturale", divisa in tre macro aree e in 20 azioni concrete, che coinvolga lo Stato e tutti i settori che lo compongono, a partire dai cittadini e dalla Pubblica Amministrazione (PA).

Nel Piano sono definite le linee guida necessarie ad incrementare i numerosi fattori della digitalizzazione e dell'innovazione tecnologica<sup>2</sup>. La strategia affonda le sue radici negli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (SDGs), la cui analisi ha portato all'individuazione di tre sfide principali:

- La digitalizzazione della società
- L'innovazione del Paese
- Lo sviluppo etico e sostenibile della società

Oltre ai sopracitati obiettivi, la forza e la modernità del Piano risiedono nella sua più totale apertura al cittadino e al resto del mondo: per permettere infatti una più decisa attuazione, la strategia sarà inserita all'interno della Pubblica Amministrazione, con una previsione di aggiornamento scandita ogni quattro mesi, al fine di verificare lo stato delle azioni proposte. Proprio queste ultime saranno l'apice della riuscita del Piano, il climax di *Italia 2025*: le venti (più uno) azioni proposte sono volte ad ergere il Piano strategico ad una strategia non solamente di matrice teorica, ma piena di valori concreti. Tuttavia, prima di passare alle azioni di *Italia 2025*, risulta necessario delineare le tre sfide principali all'interno delle quali esse si collocano.

### 1.1 La digitalizzazione della società

La prima sfida posta nel Piano Italia 2025<sup>3</sup> è quella di riuscire a migliorare il rapporto tra uomo e tecnologia: per rendere possibile tutto ciò risulteranno centrali i servizi digitali della Pubblica Amministrazione, i quali dovranno essere utilizzati come fari guida per: la realizzazione di migliori infrastrutture digitali, la valorizzazione dei dati, la creazione di competenze digitali, la digitalizzazione del settore pubblico. Secondo il piano, i cittadini e le stesse imprese potranno accedere online ai vari servizi della Pubblica Amministrazione migliorandone di conseguenza i suoi stessi contenuti: oltre a valorizzare gli Open Data della stessa PA, attraverso la diffusione delle piattaforme abilitanti e alla razionalizzazione dei data center<sup>4</sup>, sia i cittadini che le imprese avranno a disposizione allo stesso tempo dei servizi efficienti e semplici. Secondo Adriano Avenia, Business Analyst del Dipartimento per la Trasformazione Digitale, il Cloud sarà «la chiave della trasformazione digitale, una vera e propria rivoluzione del modo di pensare i processi di erogazione della PA verso

---

<sup>1</sup> [https://innovazione.gov.it/assets/docs/MID\\_Book\\_2025.pdf](https://innovazione.gov.it/assets/docs/MID_Book_2025.pdf)

<sup>2</sup> Fedeli A., [La trasformazione digitale è ora: strategie di sviluppo a confronto](#), AWARE, 24/03/2020.

<sup>3</sup> Cfr. Bernardini L., [Italia 2025: la nuova frontiera dell'innovazione digitale](#), AWARE, 05/08/2020.

<sup>4</sup> Cfr. Fedeli A., [Cloud nazionale: una strategia ancora in fase di definizione](#), AWARE, 10/2020.

cittadini ed imprese»<sup>5</sup>. Investire nella digitalizzazione delle pubbliche amministrazioni permetterà di stimolare lo sviluppo di nuove competenze anche nel settore privato. La collaborazione tra questi due settori rappresenterà l'occasione per poter mettere in pratica il modello dell'*Open Innovation*<sup>6</sup>, la quale, citando l'economista (nonché coniatore di questo termine) Henry Chesbrough, sarà «il nuovo imperativo per creare e trarre profitto dalla tecnologia»<sup>7</sup>.

## 1.2 L'innovazione del Paese

“Fatti gli italiani bisogna fare l'Italia”<sup>8</sup>: capovolgendo una delle frasi più famose della Penisola italiana si introduce la seconda sfida di Italia 2025<sup>9</sup>, una sfida che trova le sue difficoltà nel profondo cambiamento strutturale che il Belpaese dovrà attuare per portare a termine tale Piano strategico. In questo caso, le materie che entrano in gioco sono le più disparate, comprendendo la mobilità del futuro, l'intelligenza artificiale<sup>10</sup>, la cyber security e la robotica, le quali rappresentano solo alcune delle nuove tecnologie che sono entrate nel panorama economico-politico-sociale non solo dell'Italia, ma del mondo intero. Per rendere possibile questo cambiamento le parole chiave da seguire saranno quelle di collaborazione ed interconnessione: l'obiettivo è infatti di collaborare con le diverse realtà, che siano locali o internazionali, e di organizzare le azioni future in maniera interconnessa. La riuscita dipenderà, quindi, da come nasceranno e cresceranno i cosiddetti ecosistemi di innovazione, i quali aiuteranno a “contaminare e formare” il sistema di innovazione attraverso Hub e *Startup*. In particolar modo la questione dei DIH, i Digital Innovation Hub, è di notevole importanza: lo stesso Presidente di Unindustria Filippo Tortoriello, firmando l'atto costitutivo di Cicero, il DIH della Regione Lazio, lo ha definito come «La porta di accesso sui temi del 4.0 per tutte le aziende della Regione. Cicero sarà il punto di incontro tra domanda ed offerta di innovazione tecnologica, cinghia di trasmissione tra imprese e Competence Center ed accompagnerà le aziende nella realizzazione di progetti di trasformazione digitale della loro attività di business»<sup>11</sup>. Per vincere la seconda sfida sarà inoltre necessario aumentare il supporto tecnologico e innovativo a favore delle piccole città, dei borghi e degli enti locali, attori fondamentali per la crescita del Paese. Seguendo quindi questo percorso sarà possibile formare una rete sicura, capillare e affidabile: l'impulso dello sviluppo economico e tecnologico arriverà a toccare tutto il

---

<sup>5</sup> Bevilacqua E., Il Cloud abilita la razionalizzazione delle infrastrutture della PA, ZeroUnoWeb, 06/06/2019.

<sup>6</sup> Cfr. Mascaro N., [Gli Hackathon come strumento per l'innovazione](#), AWARE, 31/01/2020.

<sup>7</sup> Chesbrough H., Open. Modelli di Business per l'Innovazione, EGEA, Milano, 2013.

<sup>8</sup> La frase a cui ci si riferisce, attribuita a Massimo d'Azeglio, recita "Fatta l'Italia, bisogna fare gli italiani".

L'attribuzione della stessa in realtà ha aperto un dibattito tra gli storici, in quanto essa rappresenta una sintesi non completamente fedele di un pensiero espresso dallo stesso d'Azeglio ne I miei ricordi. Cfr. Gigante C., Fatta l'Italia, facciamo gli Italiani. Appunti su una massima da restituire a d'Azeglio, Rivista europea di studi italiani, 2011, pp. 5–15.

<sup>9</sup> Cfr. Bernardini L., [Italia 2025: la nuova frontiera dell'innovazione digitale](#), AWARE, 05/08/2020.

<sup>10</sup> V. Lubin E., [L'Italia alla sfida dell'intelligenza artificiale, la prospettiva di Stefano da Empoli](#), AWARE, 06/02/2020; Fedeli A., [Intelligenza artificiale e innovazione, le sfide del governo Conte bis](#), AWARE, 02/12/2020.

<sup>11</sup> Porcu A., [Il futuro delle industrie nel Lazio passa per le Digital Innovation Hub](#), The Startupper, 26/06/2018.

territorio italiano, colmando definitivamente un *gap* tecnologico e digitale di cui l'Italia è triste portatrice<sup>12</sup>.

### 1.3 Lo sviluppo etico e sostenibile della società

La terza sfida si impegna invece ad affrontare un tema centrale per la trasformazione della filiera industriale verso la logica dell'Industria 4.0: la sfida umana. Per poter rendere tale questo cambiamento, l'innovazione avrà il compito di aumentare il benessere della società attraverso quattro parole guida: etica, inclusività, trasparenza, sostenibilità. Seguendo scrupolosamente tali concetti, bisognerà intervenire sul miglioramento delle competenze digitali dei cittadini, attraverso un processo di formazione continuo. Enrico Pisino, CEO di Cim 4.0, in un'intervista ha sottolineato quanto il *reskilling* dei lavoratori sia un elemento portante per la quarta trasformazione industriale. «Mai come ora bisogna scommettere sulle competenze per accelerare la transizione digitale. Con questo spirito abbiamo avviato la nostra Academy: per garantire che venissero sviluppate quelle skill che ancora mancano nel mondo imprenditoriale»<sup>13</sup>.

### 1.4 Le Azioni di Italia 2025

Le Venti (più uno) azioni proposte nel Piano strategico rappresentano le soluzioni per far fronte alle tre sfide esposte precedentemente. I numerosi punti teorici si trasformano in elementi concreti, dal forte risvolto economico, sociale e politico. Il Ministero per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione è stato investito del compito di coordinare tutti i piani d'azione, alla realizzazione dei quali contribuiranno anche le Regioni e le Città: in altre parole, ciò che sta prendendo forma è una *governance* che riesca a riunire le tante tematiche di innovazione in un soggetto che ne guidi la realizzazione. Lo Stato dovrà disporre i servizi necessari per la creazione dell'identità digitale per ogni cittadino, che possa permettere un confronto facilitato tra soggetti pubblici e privati. A tal proposito assume rilevanza la creazione dell'App IO, un'applicazione che «trasforma il rapporto tra cittadino e Pubblica Amministrazione, mettendo le persone al centro e cancellando la complessità: un'unica interfaccia per accedere a tutti i servizi pubblici direttamente dallo smartphone dopo essersi identificati con l'identità digitale»<sup>14</sup>.

Di notevole importanza sarà anche la creazione di Hub tecnologici cross industries: partendo da un ragionamento comparativo con le altre realtà mondiali, il Governo italiano si impegnerà non a creare una nuova Silicon Valley, ma a trasformare le eccellenze del Belpaese e collegarle con varie tecnologie di riferimento. Saranno proprio l'Intelligenza Artificiale, il 5G<sup>15</sup> e la Cybersecurity ad avere il ruolo di dirigere la crescita del Made in Italy, sia attraverso relazioni orizzontali sia con relazioni verticali. Considerata quindi l'importanza di queste tre tecnologie centrali, il Ministero per

---

<sup>12</sup> Indice di Digitalizzazione dell'Economia e della Società (DESI), Italia, 2020.

<sup>13</sup> Volontè C., Reskilling, upskilling e la strategia del Cim 4.0 per la formazione industriale, Industria Italiana.it, 05/11/2020.

<sup>14</sup> Italia 2025, Strategia per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione del Paese, MID, 2019, pag.10.

<sup>15</sup> Crivellaro E., Wilegoda L., [5G: opportunità di investimento ed implicazioni geopolitiche delle reti di quinta generazione](#), AWARE, 11/2020.

l’Innovazione Tecnologica e la Digitalizzazione e il Ministero dello Sviluppo economico hanno raggiunto un accordo per stanziare un fondo di investimento di € 60 mln: il Fondo Moon Transfer, incardinato in ENEA, sarà un’unione di strumenti di finanza innovativa e non un fondo classico di venture capital. In questo contesto, uno degli obiettivi principali del Governo italiano, forse il più importante, sarà quello di rendere i servizi pubblici digitali accessibili a tutti, senza lasciare indietro nessun cittadino.



## 2. UN PAESE DIGITALE

Uno dei progetti proposti ed avviati dal Ministro per l'innovazione tecnologica, volto a ridurre il fenomeno dell'analfabetismo digitale ed incrementare il numero degli specialisti del settore ICT, è il Programma Repubblica Digitale. A partire dai dati negativi registrati per l'Italia nelle rilevazioni nazionali ed europee<sup>16</sup>, emerge quanto nel Belpaese vi sia una carenza di competenze digitali. Pertanto, tenendo ulteriormente conto della necessità della diffusione delle e-skills affinché sia possibile diffondere ed usufruire dei servizi digitali privati e pubblici, è risultato indispensabile pianificare una serie di azioni che ne possano stimolare lo sviluppo. L'impatto delle competenze digitali si può misurare non solo riguardo la vita nella dimensione (res)pubblica, ossia nei rapporti con le istituzioni e le amministrazioni, ma anche sul piano dell'occupazione: infatti, le e-skills risultano fondamentali per lo sviluppo dell'economia del futuro, sia tenendo conto dell'evoluzione del mercato nel suo complesso, sia valutando le possibilità di impiego dei singoli, soprattutto in quei settori in cui il rischio di automazione è molto elevato<sup>17</sup>. In questo senso, il programma "Repubblica digitale" si pone come risposta all'esigenza di colmare il digital divide nel nostro Paese, intervenendo su quattro assi in cui «rafforzare, integrare valorizzare i progetti già in corso e creare le condizioni adeguate ad affrontare in modo strutturato questa grave carenza»<sup>18</sup>. L'iniziativa, che si articola in una serie di attività che coinvolgono soggetti pubblici e privati, sia sul lato organizzativo che applicativo, riuniti nella Coalizione Nazionale costituita ad-hoc per realizzare questo programma<sup>19</sup>, ha individuato le aree di intervento grazie alla collaborazione di stakeholders eterogenei<sup>20</sup>. I quattro assi su cui i protagonisti dell'iniziativa hanno deciso di concentrarsi riguardano settori complementari tra loro, nell'ottica di intervenire sui processi di formazione: «Lo sviluppo delle competenze digitali necessarie all'interno del ciclo dell'istruzione e della formazione superiore, con il coordinamento di Ministero dell'Istruzione e Ministero dell'Università e Ricerca; il potenziamento e lo sviluppo delle competenze digitali della forza lavoro, sia nel settore privato che nel settore pubblico, incluse le competenze per l'e-leadership con il coordinamento di Ministero dello Sviluppo Economico e Ministero della Pubblica Amministrazione; lo sviluppo di competenze specialistiche ICT per nuovi mercati e nuovi posti di lavoro, in gran parte legati alle tecnologie emergenti e al possesso delle competenze chiave per i lavori del futuro con il coordinamento di Ministero dell'Università e Ricerca e Ministero dello Sviluppo Economico; il potenziamento delle competenze digitali necessarie per esercitare i diritti di cittadinanza (inclusa la piena fruizione dei servizi online, particolarmente necessaria in questo periodo) e la partecipazione consapevole al dialogo democratico con il coordinamento del Ministero per l'Innovazione Tecnologica e la Digitalizzazione»<sup>21</sup>. Oltre ad

---

<sup>16</sup> Come il DESI.

<sup>17</sup> Un dato allarmante, emerso dal Skills Outlook Scoreboard dell'OCSE, è quello che riguarda i lavoratori ad alto rischio di automazione: solo il 20% beneficia di formazione continua, mentre ben il 40% dei lavoratori impegnati in professioni a basso rischio di automazione ha accesso a corsi di aggiornamento.

<sup>18</sup> <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/it/il-programma/>

<sup>19</sup> Che aderisce alla [Digital Skills and Jobs Coalition](#) della Commissione Europea.

<sup>20</sup> Come si legge sul portale dedicato: "ministeri, Regioni, Province, Comuni, università, ricerca, imprese, professionisti, Rai, associazioni e le varie articolazioni del settore pubblico."

<sup>21</sup> <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/it/il-programma/>

individuare le aree di intervento, il piano sottolinea anche alcune caratteristiche che devono appartenere alle iniziative che verrà intraprese, prevedendo che siano: di sistema; trasversali; organiche ad ampio impatto ed agili.

## 2.1 Il manifesto di Repubblica Digitale

Tenendo conto della importanza delle tecnologie nel processo di trasformazione della nostra società, sia sul piano delle opportunità offerte che dei rischi sociali, il programma Repubblica Digitale si pone lo scopo di creare delle sinergie tra tutti gli attori coinvolti nel processo di digitalizzazione affinché vengano rispettati e diffusi «I principi, i diritti e i valori costituzionali che hanno fondato la Repubblica italiana»<sup>22</sup>. Pertanto, i componenti della Coalizione Nazionale si impegnano nel promuovere delle iniziative e delle azioni che producano dei risultati su tre piani: educazione al digitale; cittadinanza digitale; digitale etico, umano e non discriminatorio. Appare pertanto necessario sviluppare delle soluzioni per ridurre l'analfabetismo digitale diffuso tra i cittadini attraverso l'educazione civica, il pensiero computazionale e l'utilizzo del linguaggio informativo e degli strumenti digitali più diffusi, offrendo così a tutti, dai giovani studenti ai professionisti, una base comune di preparazione sulle tecnologie a disposizione. In quest'ottica, lo Stato, oltre ad impegnarsi a formare ed aggiornare i dipendenti pubblici a partire da professori ed educatori, sostiene anche lo sviluppo ed il mantenimento di organizzazioni che vogliano promuovere la cultura digitale. In questo modo sarà possibile costruire un ecosistema di cittadinanza digitale, che ponga le proprie fondamenta su principi e valori costituzionali, cultura e informazione di qualità, strumenti e infrastrutture disponibili e servizi facilmente accessibili. La trasformazione digitale, in questo modo, grazie alla collaborazione tra attori pubblici e privati, potrà rappresentare il driver dell'evoluzione dell'Italia.

## 2.2 Primi passi e primi dati

Il programma Repubblica Digitale fu lanciato a maggio 2019, durante la manifestazione Forum PA 19 come *call to action* rivolta a diversi enti e organizzazioni che volessero impegnarsi nel realizzare delle iniziative di inclusione digitale<sup>23</sup>. Successivamente esso fu integrato nel Piano Italia 2025 presentato circa sei mesi dopo, per poi essere ufficialmente lanciato a febbraio 2020 attraverso la costituzione del comitato interministeriale guidato dal Ministro per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione, al quale hanno preso parte diversi ministeri<sup>24</sup> oltre a Regioni, UPI, Anci ed esponenti del dell'università, della ricerca, delle imprese e delle associazioni di cittadini. Questo primo gruppo di esperti, dopo aver raggiunto le prime cinquanta adesioni, aveva l'obiettivo di definire una strategia complessiva che prevedesse un piano di interventi la cui regia era affidata a governo,

---

<sup>22</sup> <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/it/il-manifesto/>

<sup>23</sup> Scorza G., [Costruiamo insieme la Repubblica digitale](#), ForumPA, 03/05/2019.

<sup>24</sup> Ministeri coinvolti: Beni culturali, Istruzione, Lavoro e welfare, Politiche agricole e forestali, Politiche giovanili e sport, Pubblica amministrazione, Sviluppo economico, Università e ricerca.

regioni e associazioni. Un paio di mesi più tardi, in pieno lockdown e in risposta anche alla spinta accelerativa data dalla pandemia nella diffusione delle tecnologie, è stata lanciata la Coalizione Nazionale in concomitanza con il raggiungimento delle prime 100 iniziative aderenti. In quegli stessi mesi, da febbraio in avanti, sono stati sviluppati e portati avanti diversi tavoli di lavoro specifici che hanno contribuito a definire la Strategia per le competenze digitali poi pubblicata a luglio 2020, che verrà analizzata successivamente.

Attualmente Repubblica Digitale conta più di 160 iniziative, proposte da attori provenienti dalle PA, dal settore imprenditoriale privato e dalla società civile. In particolare, l'attenzione maggiore finora è stata dedicata ad attività che avessero come fine la formazione informale, circa il 30% delle iniziative, seguita in numero leggermente più basso da attività rivolte invece alla formazione specialistica ICT sulle tecnologie emergenti.

### 2.3 Il Piano operativo per le competenze digitali

Per quanto riguarda il Piano per le competenze digitali<sup>25</sup>, il Governo italiano ha presentato una strategia ben precisa, volta a risanare il profondo gap tecnologico che l'Italia registra nei confronti del Nord Europa. Oltre a questo, l'altro obiettivo del Piano è quello di anche per rafforzare ulteriormente la valenza dei Competence Center e degli Innovation Hub (argomenti sui quali si tornerà successivamente), elementi che riescono a coniugare al meglio la territorialità con l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione. Attraverso 111 azioni che individueranno 41 linee di intervento, il Piano prevederà un cruscotto di oltre 60 indicatori, dati dagli indici inseriti dal DESI (*Digital Economy and Society Index*) e dai DMI (*Digital Maturity Indexes*) con i quali si potrà monitorarne l'impatto su 4 diversi assi di intervento. Grazie a questo lavoro, il Governo italiano si è prefissato l'obiettivo di portare, entro il 2025, alcuni fondamentali cambiamenti sul piano della trasformazione digitale:

- Raggiungere il 70% di popolazione con competenze digitali almeno di base, azzerando così il divario che corre tra Italia e Nord Europa;
- Duplicare la popolazione in possesso di competenze digitali avanzate;
- Triplicare il numero di laureati in ICT, quadruplicando quelli di sesso femminile e duplicando la quota di imprese che utilizzano i big data;
- Incrementare del 50% la quota di PMI che utilizzano specialisti ICT;
- Aumentare di cinque volte la quota di popolazione che utilizza servizi digitali pubblici, portando soprattutto l'utilizzo di Internet anche nelle fasce meno giovani della popolazione.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/Piano-Operativo-Strategia-Nazionale-per-le-competenze-digitali.pdf>

<sup>26</sup> Iacono N., Miglietta E., Competenze digitali, cosa cambia con il Piano Operativo della strategia nazionale, Agenda digitale, 07/01/2021.

Tali obiettivi saranno raggiungibili consolidando il metodo partecipativo nell'esperienza del progetto Repubblica Digitale. Replicando l'approccio multistakeholder potranno essere valorizzati "i contributi e le esperienze delle singole amministrazioni e in generale delle organizzazioni della Coalizione Nazionale per le competenze digitali, e saranno indirizzate le azioni di sistema necessarie per rafforzare l'impatto sulle linee indicate dalla Strategia."<sup>27</sup> La validità di tale modello è confermato dai risultati già raggiunti: la Coalizione Nazionale per le competenze digitali nel corso del 2020 è riuscita a sviluppare iniziative che hanno coinvolto oltre 3 milioni di cittadini, tra studenti, docenti e lavoratori del settore pubblico e privato.<sup>28</sup>

Per quel che riguarda le iniziative rivolte ai cittadini, il valore aggiunto finora è stato offerto dalla capacità di proporre un modello replicabile, adottato ad oggi in oltre 600 sedi, di informazione e formazione sulle competenze digitali, gestendo i contenuti in base al target di persone coinvolte. Lo scopo è di migliorare e consolidare un modello ibrido di coinvolgimento di diversi stakeholders che mettano a disposizione e a sistema le proprie risorse, con un approccio di collaborazione reciproca, così da realizzare azioni mirate che permettano lo sviluppo generalizzato delle competenze digitali di base.

L'impegno del Governo Italiano nel promuovere lo sviluppo delle competenze digitali, finalizzato a raggiungere gli obiettivi di inclusione digitale e di superamento del divario tecnologico, si concretizza attraverso lo sviluppo di tutte le azioni strategiche previste, in modo organico: per quel che riguarda il settore privato, bisognerà indirizzare le imprese verso la trasformazione digitale dei processi, anche attraverso investimenti su Competence Center e Innovation Hub.

---

<sup>27</sup> Ibidem.

<sup>28</sup> Ibidem.

### 3. COMPETENCE CENTER ED INNOVATION HUB

La Quarta Rivoluzione industriale, partita ufficialmente nel 2013, ha radicalmente cambiato il *modus operandi* dell'industria: attraverso l'utilizzo della tecnologia e della digitalizzazione, i vari paesi del mondo hanno avuto la possibilità di evolvere la loro attività economica, principalmente grazie a due particolari ecosistemi innovativi: i Competence Center (CC) e gli Innovation Hub. Sia i primi che i secondi hanno aperto nuovi orizzonti verso la tecnologizzazione, ponendo specialmente l'attenzione nei riguardi delle PMI e delle startup, elementi giovani e dall'ampio potenziale di crescita. Ed è proprio a tal proposito che il Governo italiano, attraverso il decreto del Ministero dello Sviluppo Economico del 29/01/2018<sup>29</sup>, ha deciso di selezionare otto Competence Center sparsi in tutta la penisola, i quali avranno proprio come obiettivo quello di promuovere l'idea di base dell'Industria 4.0, ossia, come affermato in precedenza, costruire un'economia che valorizzi il tessuto industriale italiano, fondato sulle PMI, e che incentivi lo sviluppo di nuove startup. Il Piano Transizione 4.0<sup>30</sup> si pone l'obiettivo di sottolineare l'importanza di competenze digitali e innovazione tecnologica per la crescita economica del settore imprenditoriale, stimolando forme di interconnessione costante tra i poli principali che compongono questo strato dell'industria: imprese, università e amministrazioni, insieme, dovranno impegnarsi nel tentativo di concentrare le proprie forze in alcuni poli di eccellenza, onde evitare la forte frammentazione venutasi a creare negli ultimi anni (si contano nel solo territorio italiano la nascita di oltre 300 centri di innovazione). Tale Piano Nazionale rappresenta una necessità strategica per l'Italia, un modo per poter cercare, ancora una volta, di individuare delle soluzioni volte a colmare il gap tecnologico che contraddistingue il Belpaese dal Nord Europa. L'importanza del ruolo dei Competence Center è stata sottolineata anche dal Sottosegretario allo Sviluppo economico, Gian Paolo Manzella, il quale ha affermato come «Il rapporto tra i CC e il Recovery Plan è centrale»<sup>31</sup> per la ripresa economica del Paese.

#### 3.1 I Competence Center di Milano e Torino

Un ruolo fondamentale nel processo di promozione dell'innovazione, lo svolgeranno le principali città italiane, le quali dovranno diventare i veri e propri catalizzatori dei Competence Center: Torino, Milano, Bologna, Pisa, Padova, Napoli, Roma e Genova avranno il compito di guidare gli attori verso i progetti di innovazione tecnologica presenti nelle proprie istituzioni.

Primi tra tutti sono sicuramente i CC di Torino e di Milano: è logico specificare che ogni città, nello sviluppo dei propri poli tecnologici, ha dedicato il proprio impegno a supportare ed esaltare le principali attività caratteristiche del luogo, indi per cui il Competence Center di Torino ha mirato più al settore dell'*automotive*, mentre il CC di Milano si è concentrato sul settore dei big data e della cybersecurity. Per quanto riguarda il capoluogo piemontese, il Competence Center di maggior

<sup>29</sup><https://www.mise.gov.it/index.php/it/normativa/decreti-direttoriali/2037665-decreto-direttoriale-29-gennaio-2018-centri-di-competenza-alta-specializzazione>

<sup>30</sup> <https://www.mise.gov.it/index.php/it/transizione40>

<sup>31</sup> Bussi C., La chiave? Innovation Hub e Competence Center, Il Sole 24 Ore, 19/10/2020.

rilievo è sicuramente il CIM 4.0: nonostante l'acronimo possa risultare fuorviante, il Competence Industry Manufacturing è uno dei progetti più importanti e interessanti in tutto il panorama nazionale, poiché riassume al suo interno tutti gli obiettivi del Piano Transizione 4.0 esposti in precedenza. Attraverso la collaborazione del Politecnico e dell'Università di Torino e al supporto di 23 partner industriali, il CC focalizza la sua attività partendo da un TRL<sup>32</sup> di valore 5 fino ad arrivare a 9.

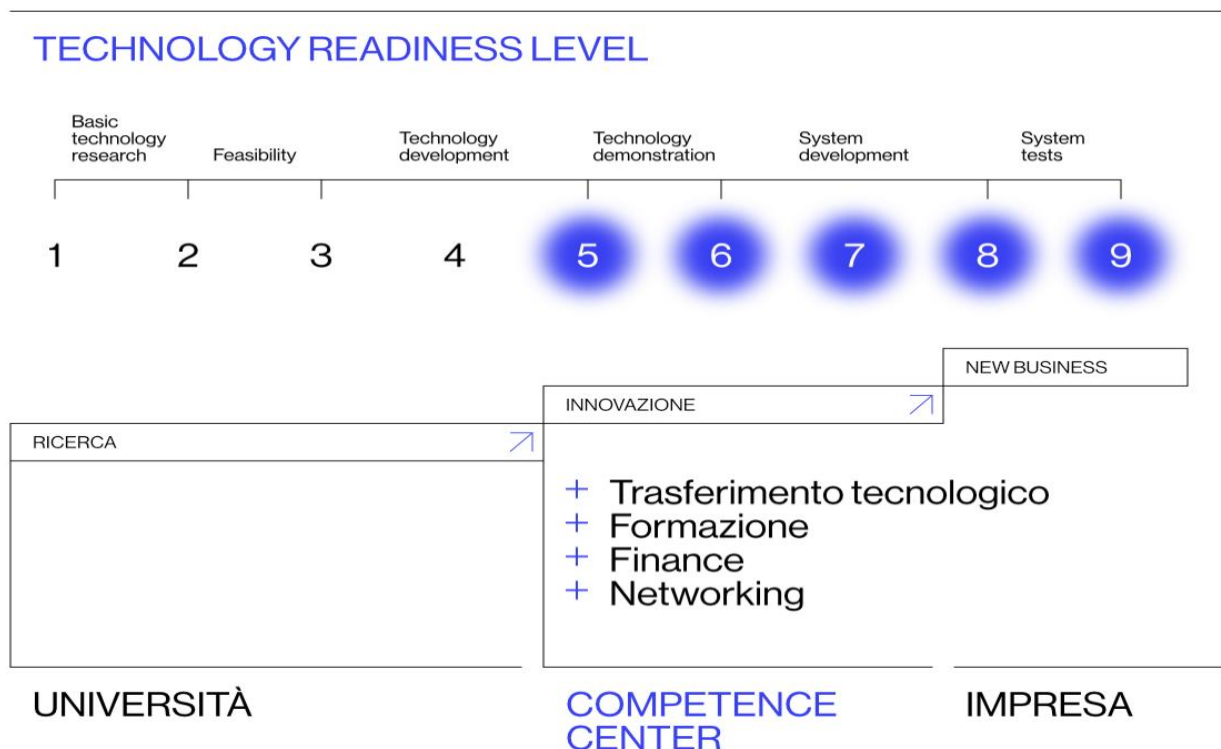


Figura 1 Schema del TRL del Competence Center di Torino<sup>33</sup>

Un esempio che permette di valorizzare il ruolo di catalizzatore dell'innovazione svolto dal CIM 4.0 è la compagnia TUC srl<sup>34</sup>, finanziata proprio dal Competence Center torinese. Questa società, fondata da Sergio Pininfarina e Ludovico Campana, si pone l'obiettivo di creare un nuovo concetto di mobilità, in particolar modo all'interno del settore automobilistico. Attraverso la TUC.technology si potranno incrementare ulteriormente i sistemi elettronici del veicolo, rendendo così possibile una digitalizzazione e una modularità anche all'interno del settore delle quattro ruote<sup>35</sup>; un chiaro esempio è il sistema di Plug & Play TUC, con il quale sarà possibile alimentare e connettere qualsiasi componente interno del veicolo, rendendo la mobilità completamente personale per ciascun fruitore. Per quanto riguarda invece la città di Milano, il principale Competence Center è il Made, presentato a Gennaio 2019, guidato dal Politecnico di Milano, al quale contribuiscono 43 imprese e

<sup>32</sup> Acronimo di Technology Readiness Level, è il metro di valutazione del grado di maturità tecnologica di un prodotto o di un processo. Si basa su una scala di valori che parte da un indice 1 fino ad arrivare ad un massimo di 9.

<sup>33</sup> <https://cim40.com/chi-siamo/>

<sup>34</sup> <https://www.tuc.technology/>

<sup>35</sup> <https://www.tuc.technology/industry>



le Università di Pavia, Brescia e Bergamo. L'obiettivo è di lanciare un CC regionale, che possa confrontarsi anche con altre realtà a livello nazionale ed internazionale. Come affermato anche da Ferruccio Resta, il rettore del Politecnico milanese, «Stiamo pensando di fare rete con altri competence center europei sul tema del manifatturiero. Creeremo anche altri centri satelliti grazie alla presenza delle università di Pavia, Bergamo e Brescia»<sup>36</sup>. L'obiettivo principale di questo Competence Center sarà di intercettare quante più imprese possibili coinvolgendole totalmente nei progetti di innovazione tecnologica grazie al potere della digitalizzazione. Lo stesso presidente di Made, Marco Taisch, ha sottolineato come la nascita del CC sia «Una vera e propria Fabbrica Digitale e Sostenibile, una piattaforma di risorse per far entrare le PMI italiane a contatto con le tecnologie 4.0, aiutarle e sostenerle lungo il percorso della transazione tecnologica»<sup>37</sup>. Ed è proprio il concetto di *Digital Factory* l'elemento essenziale all'interno di Made: la struttura, inaugurata nel Gennaio 2021, permetterà di sviluppare nuovi punti di vista nei confronti della Fabbrica, focalizzandosi ulteriormente sui vari aspetti citati. Lo spazio sarà diviso in varie aree di competenza, tutte interconnesse tra loro, le quali rappresenteranno i veri pilastri della *Digital Factory*: all'interno di questo Demo-center troveranno quindi spazio venti dimostratori, i quali illustreranno i loro progetti legati al digitale.



Figura 2 Settori dei dimostratori del MADE

### 3.2 Una visione d'insieme

Concentrandosi sui progetti degli altri Competence Center, si può notare come le linee guida siano le stesse per tutti ma come le finalità siano eterogenee. Ad esempio, il CC di Roma, Cyber 4.0, incentra il suo lavoro prevalentemente sul settore del cyber security<sup>38</sup>, mentre il Competence

<sup>36</sup> Aldoriso L., Quali sono gli 8 competence center in Italia per sviluppare l'Industria 4.0, Wired, 11/01/2019.

<sup>37</sup> Redazione, A Milano la vetrina interattiva della fabbrica digitale: il CC Made apre la sede della Bovisa, Innovation Post, 15/12/2020.

<sup>38</sup> Redazione, Industria 4.0: a Roma il nuovo Competence Center per la cyber security, Il Sole 24 Ore, 16/12/2019.

Center di Napoli, Meditech, sta puntando verso le tecnologie abilitanti<sup>39</sup>; addirittura il CC di Pisa guarda già all'Industria 5.0, iniziando così a muovere i suoi primi passi verso una sempre più tangibile *collaborative industry*. Inoltre, l'Università di quest'ultima città fa anche parte, insieme all'Università di Genova e di Pagani, del progetto di Ericsson riguardante gli *Innovation Garage*, ponendosi l'obiettivo di agevolare aziende, istituzioni, dipendenti e studenti, centri di ricerca e startup, nelle attività di co-sviluppo di soluzioni innovative a supporto delle comunità locali. Ciascuna Università, specializzandosi ognuna in un particolare settore (Pisa in robotica, Genova in latenza 5G e Pagani in cybersecurity) è guidata dall'appoggio del settore di ricerca e sviluppo di Ericsson, società che nel biennio 2017-2019 ha portato circa 3 miliardi di euro all'interno dell'economia italiana e che, con gli *Innovation Garage*, si impegna a creare, secondo le parole del direttore della R&S italiana Alessandro Pane, «luoghi di cross-fertilizzazione e sperimentazione, dove vige un approccio collaborativo e aperto all'innovazione»<sup>40</sup>.

Condividendo il medesimo obiettivo, ovvero sia quello di creare sinergie per la messa in moto delle tecnologie e della digitalizzazione 4.0, i Competence Center e gli Innovation Hub hanno siglato un'intesa, atta ad unire le grandi capacità economiche e le forti specializzazioni tecniche dei primi con l'ampio network e le decise competenze digitali del secondo. Le linee guida di tale accordo prevedono un impegno degli Hub per quanto riguarda l'orientamento generale delle imprese sulle tecnologie abilitanti, mentre i Competence Center dovranno occuparsi più dell'orientamento circa l'innovazione. Il patto prevede, inoltre, la valorizzazione della territorialità, elemento fondamentale per realizzare accordi e convenzioni sia tra singoli Competence Center e singoli Hub, sia tra singoli Competence Center e aggregazioni di Hub accomunati dall'interesse per specifici ambiti tecnologici. Questi accordi saranno anche la parte fondamentale di una terza linea guida, volta ad unire le due parti per poter dare vita ad un European Digital Innovation Hub da presentare ai bandi previsti dal Digital Europe Programme nel periodo 2021-2028.

In questa unione tra Competence Center e Innovation Hub risiede quindi il futuro dell'Italia e dell'Europa, una collaborazione che vede nei Competence Center un punto di ancoraggio sicuro e fortemente pragmatico e gli Innovation Hub come un settore giovane e indispensabile per il funzionamento del "meccanismo" della digitalizzazione e dell'innovazione.

---

<sup>39</sup> Bruno Franco, Meditech, il Competence Center del Sud Italia, è ufficialmente operativo, Innovation Post, 13/02/2020.

<sup>40</sup> D'Elia Dario, Dai robot all'industria 4.0, cosa si studia nei laboratori 5G di Ericsson in Italia, Wired, 17/12/2020.



#### 4. IL CONNUBIO TRA SPORT E TECNOLOGIA

Lo sport è sempre stato uno dei più grandi catalizzatori della società, a tal punto che, in qualsiasi parte del globo, ogni Paese sviluppa la sua conoscenza in uno o più ambiti sportivi: per l'Italia, e generalmente per il resto d'Europa, l'attenzione si è quasi sempre rivolta nei confronti del Calcio, negli Stati Uniti la triade Basket-Football-Baseball regna sovrana, mentre l'Oriente è il grande creatore delle discipline marziali. Lo sport troppo spesso viene ancora considerato solo come una passione o un divertimento, svalutando l'importante ruolo che riveste sul piano culturale, imprenditoriale e tecnologico. In realtà il mondo sportivo è molto più complicato di quanto sembra, ed è soprattutto negli ultimi anni che studiosi, economisti, imprenditori hanno dato il via ad un nuovo pensiero, un pensiero che si impegna a trasformare lo sport, trasportandolo di conseguenza all'interno del mondo della tecnologia e della digitalizzazione.

Un caso di particolare importanza, riguardante il binomio sport e innovazione, è l'incubatore di Startup *Wylab*. Fondato nel 2016 a Chiavari, questo Hub risulta essere, ad oggi, una delle realtà più importanti per lo sviluppo e l'incubazione di Startup e PMI nel settore sportivo, una novità assoluta sia in Italia come nel resto d'Europa. All'interno di *Wylab* l'idea principale quindi è proprio quella di creare un hub di sviluppo tecnologico legato al mondo dello Sport, con l'obiettivo di diventare proprio il vero punto di riferimento per le iniziative innovative sulla tecnologia applicata allo Sport in Italia. Come affermato quindi nelle due strategie riportate nel primo capitolo, ovvero sia Italia 2025 e Repubblica Digitale, la finalità più importante è quella di rendere accessibile e condivisibile la conoscenza digitale e l'innovazione tecnologica, non scordandosi tuttavia di cercare di dare una priorità alle PMI. Tutto ciò non è altro che lo specchio della natura di *Wylab*, un elemento inclusivo e innovativo per l'Italia. Oltretutto questo hub vede la collaborazione di un'altra grande impresa nata nel paese italiano: *WyScout*. Questa azienda, presente dal 2004, vede la sua formazione proprio nella città di Chiavari, ormai diventata a tutti gli effetti «la Palo Alto dello Sport-tech»<sup>41</sup>: in pochi anni *WyScout* si è concentrata prevalentemente nell'analisi dei match, «fornendo strumenti tecnologici a società, federazioni, procuratori e allenatori per lo scouting e per l'analisi delle partite».<sup>42</sup> Grazie a queste due società si è resa possibile la creazione di un vero e proprio ecosistema, all'interno del quale il continuo trasferimento di dati e informazioni accrescerà esponenzialmente, incrementando il valore delle singole Startup e rendendo ancora più ramificato lo schema dei big data.

##### 4.1 Un hub Sport-tech

All'interno dell'incubatore *Wylab* sono quindi presenti una notevole quantità di Startup inerenti al settore sportivo. In questo ambito è logico presupporre una disparità dal punto di vista dello sport, poiché la grande maggioranza dei futuri imprenditori vede nel Calcio il settore con il più alto potenziale di vendita. Lo scopo di tutto questo non è assolutamente quello di porre in secondo piano

---

<sup>41</sup> Giardina B., A Chiavari con Wylab cresce la Palo Alto dello Sport-tech, Il Sole 24 Ore, 09/10/2020.

<sup>42</sup> Riefolo V., Nasce il leader dei Big Data dello Sport: gli americani di Hudl acquisiscono Wyscout, Il Sole 24 Ore, 03/08/2019.

uno sport rispetto ad un altro, bensì ha un risvolto di tipo sociale: come affermato precedentemente, la priorità di un determinato sport è dato esclusivamente dalla sua valenza di interazione all'interno di un determinato paese; proprio seguendo questo ragionamento sarà più semplice trovare una Startup specializzata nel Rugby in un paese come la Nuova Zelanda, nazione famosa per essere proprio il fulcro dello sport con la palla ovale. La condizione geografica sarà quindi un fattore di particolare importanza per la creazione e il conseguente sviluppo di una Startup, una sorta di limitazione ma allo stesso tempo un potenziale vettore per una specializzazione d'alto grado. Analizzando le varie tipologie di Startup presenti all'interno dell'hub si possono considerare le seguenti categorie: *Club Management*; *eSports*; *Fan engagement*; *Performance*.

Per ognuna di queste quattro macro aree, il *modus operandi* seguito è quello dell'effettiva concretezza della competenza digitale. A partire dal *Club Management* fino ad arrivare al settore della *Performance*, *Wylab* ha deciso di investire su idee innovative che tuttavia potrebbero avere in contemporanea un forte appeal, dato sia da profonde conoscenze teoriche sia da elementi concreti. Le competenze digitali giocheranno un ruolo chiave nella riuscita delle Startup: se da un lato infatti il creator dovrà possedere una conoscenza avanzata per la creazione di una piattaforma di tale portata, dall'altro bisognerà considerare anche l'effettiva competenza del fruitore e del suo rapporto con i sistemi e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione multimediale, oltre ovviamente agli ancora più specifici argomenti tecnico-innovativi.

Per quanto riguarda il primo settore, una delle Startup cresciute nell'hub e tra le più promettenti è *Sportclubby*, una piattaforma creata da un'idea di Biagio Bartoli e Stefano De Amici. Attraverso il suo cloud, questa Startup offre alle strutture sportive italiane un gestionale per l'organizzazione generale degli impianti, a partire dagli abbonamenti al conteggio degli ingressi, fino alla prenotazione dei campi o dei corsi sportivi. L'idea principale di *Sportclubby* è stata quindi quella di creare, attraverso un sistema di big data, un vero e proprio *Social Network* esclusivo per lo Sport, ricordandosi inoltre di dare rilievo, nello stesso momento, sia ai privati cittadini che ai Club. Nonostante l'osservatorio della Startup abbia riscontrato come, a causa dello scoppio della pandemia del Coronavirus, «l'industria sportiva ha già subito un calo del 24% a livello nazionale»<sup>43</sup>, il CEO Biagio Bartoli ha dichiarato in un'intervista a La Stampa che «Con il round appena confermato saremo in grado di accelerare la penetrazione del nostro servizio sul mercato italiano, dove non esiste al momento nessuna piattaforma che unisca gestionale, social e offerta tailor made per l'utente finale su un bacino così ampio di discipline. A fine 2021 puntiamo ad aprire *Sportclubby* anche al contesto europeo».<sup>44</sup>

Dal punto di vista degli *eSports* la situazione cambia notevolmente: questo fenomeno mondiale ha preso definitivamente il largo nel 2011 con la creazione della piattaforma multimediale *livestreaming* Twitch.tv. Dopo la sua acquisizione da parte di Amazon, la creazione di Justin Kan è diventata l'archetipo mediatico del momento. La stessa Newzoo, una delle aziende leader del settore, ha affermato che entro la fine del 2020 gli *eSports* arriveranno ad un fatturato totale di oltre

<sup>43</sup> Cannarella G., [Coronavirus, l'indagine di Sportclubby sulla crisi dell'industria dello Sport](#), Il Corriere della Sera, 11/03/2020.

<sup>44</sup> Indemini L., Sportclubby: usare i big data per far crescere lo Sport, La Stampa, 30/09/2019.

un miliardo e mezzo di dollari<sup>45</sup>. Considerato che nel 2017 il CIO (il Comitato Olimpico Internazionale) ha ufficialmente decretato gli Sport elettronici come attività sportiva e che addirittura potrebbero essere anche inseriti come disciplina ufficiale per le olimpiadi di Parigi 2024, viene logico da pensare un'impennata clamorosa anche da un punto di vista imprenditoriale. Proprio per tutte queste motivazioni *Wylab* ha deciso di accogliere, all'interno dell'hub, varie Startup che incentrano le loro idee in questo settore così giovane ed esponenziale: una di queste è *Virtual Soccer Zone*, un videogioco creato dalla PMI milanese Orwell. Il principale elemento innovativo di questa startup risiede nell'utilizzo della *Virtual Reality*: attraverso diverse periferiche il fruitore interagisce direttamente con il sistema di intrattenimento, venendo catapultato in uno spazio di gioco virtuale, all'interno del quale può eseguire tre modalità: compiere delle parate oppure colpire il pallone con la testa o con i piedi. Dopo aver monitorato la grande crescita della *Virtual Reality*<sup>46</sup>, l'AS Roma, una delle società più importanti all'interno del panorama sportivo italiano, ha deciso nel 2017 di aderire alla richiesta di partnership con *Virtual Soccer Zone*, ponendo all'interno dello Stadio Olimpico, per tutta la Stagione 2017/2018, una *fan zone* composta da tutte le periferiche VR della Startup milanese. Avendo riscontrato un notevole successo, la startup ha iniziato una campagna di *equity crowdfunding* con la piattaforma di raccolta di capitali d'investimento Opstart, ampliando successivamente la sua partnership con altre grandi società calcistiche, quali gli olandesi dell'Ajax e La Liga spagnola.

Il *Fan Engagement* diventa quindi, grazie all'innovazione tecnologica, il promotore principale per le società: i brand sportivi da sempre crescono grazie al fondamentale appoggio dei fan e dei tifosi, ed è proprio in questi ultimi anni che l'attenzione si è spostata verso tutti quei sistemi ICT che stanno caratterizzando la vita di oggi. A tal proposito è utile considerare un'altra Startup, sempre presente nell'hub *Wylab*, che si impegna a cambiare la visione dell'unione tra società e fan: *Triboom*. Questa piattaforma innovativa di *crowdfunding*, nata a Bologna nel 2014, si è posta l'obiettivo di creare un'integrazione tra elementi finanziari innovativi e le numerose dinamiche social: utilizzando, ad esempio, un sistema di *Crowdfunding Reward Based*, la piattaforma rafforza ancora di più il legame tifoso-società, poiché più il primo contribuisce alla crescita della sua società più questa lo ricompensa, fornendogli premi basati su un sistema di punteggio<sup>47</sup>. Questo sistema direttamente proporzionale potrebbe svolgere un ruolo di particolare importanza all'interno del mondo sportivo, poiché unirebbe ancor di più i brand con i fan, anche e soprattutto in questo periodo non molto semplice, dettato, scaglionato e diviso dal Coronavirus.

## 4.2 La Performance nello sport

Alla luce di questa entusiasmante impennata dell'innovazione tecnologica, *Wylab* ha deciso di puntare anche su vari sistemi di *Performance*, dove i valori della tecnologia sono ancora più marcati. Nel caso di questo settore, l'elemento innovativo può caratterizzare una Startup incentrata sulla

<sup>45</sup> Warman P., Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles, Newzoo, 14/02/2017.

<sup>46</sup> Emedia, L'irresistibile ascesa di realtà aumentata e virtuale: 209 miliardi nel 2022, Econocom, 05/09/2018.

<sup>47</sup> Redazione, Triboom, per sostenere la tua squadra del cuore (e non solo), SportUp, 04/12/2019.

riabilitazione fisica oppure sull'aumento delle prestazioni in campo: in ambedue i casi gli obiettivi comuni sono quelli di aumentare e proteggere il valore e le qualità dello sportivo, il puro *Deus ex machina* dello Sport. Una delle Startup presenti all'interno di *Wylab*, denominata *Restorative Technologies*, si pone proprio come finalità di completare gli obiettivi posti in precedenza, addirittura accorpandoli in un unico progetto. Nata da un'idea dell'Università di Palermo, la mission dell'azienda si basa sul processo di industrializzazione e sul trasferimento tecnologico: trasformare le scoperte scientifiche, ottenute in venti anni di ricerca, in strumenti e protocolli innovativi, utili al potenziamento delle funzioni cognitive dell'attore sportivo. Supportando gli atleti durante gli allenamenti si creerà così una base per incrementare il risultato delle performance, tutto questo attraverso l'utilizzo di un nuovo sistema di fisioterapia, certificato dal Ministero della Salute<sup>48</sup>, chiamato *Mindlenses Professional*. Questo brevetto punta a stimolare in maniera selettiva determinate aree del cervello selezionate in precedenza da un sistema di lenti prismatiche, le quali, attraverso una deviazione controllata del campo visivo, faranno capire al fisioterapista quale sarà la parte dell'emisfero cerebrale da riabilitare. Venendo aiutato anche da dei *serious games* per implementare la stimolazione, il medico potrà addirittura potenziare le capacità cognitive del paziente, come nel caso specificato dell'attore sportivo. L'unione tra la scienza e lo sport tocca in questo caso il più alto livello di cooperazione tecnologica, poiché sono proprio questi strumenti d'avanguardia ad implementare il valore del secondo, dandogli nuova linfa vitale: come affermava *Melquíades*, uno dei personaggi di *Cent'anni di solitudine* di Marquèz, «Le cose hanno vita propria, si tratta soltanto di risvegliargli l'anima».

---

<sup>48</sup> <https://www.restorativeneurotechnologies.com/documents/Elenco%20dei%20dispositivi%20medici.pdf>

## 5. CONCLUSIONI

I dati e l'analisi riportati in questo paper testimoniano quanto siano fondamentali gli investimenti sulle persone e sulle competenze digitali, fattori abilitanti, al pari delle piattaforme tecnologiche, per la realizzazione della trasformazione digitale del nostro Paese. Al fine di poter stimolare la crescita economica del settore imprenditoriale, appare necessario immaginare e programmare interventi sistemici che trovino nella collaborazione un base di partenza. Università, imprese, istituzioni e parti sociali avranno un ruolo centrale nello sviluppo di un piano che permetta di colmare il gap digitale che appartiene all'Italia, a partire dalle persone e dalle competenze digitali, come dimostra il progetto Repubblica Digitale. Il modello sperimentato per l'implementazione di tale programma ha offerto un esempio concreto delle potenzialità del coinvolgimento attivo degli stakeholders, pubblici e privati, nell'attuazione degli interventi normativi. Le sfide poste dalla costante innovazione ed evoluzione tecnologica impongono la necessità di individuare dei modelli validi e replicabili di promozione della cultura digitale al fine, da un lato, di migliorare il rapporto tra cittadini-tecnologie-istituzioni e, dall'altro, di guadagnare punti nelle rilevazioni internazionali come l'indice DESI.

L'obiettivo del 2025, posto sia dal Piano strategico proposto dal Ministro Paola Pisano sia nel Piano Operativo della Strategia italiana per le competenze digitali, da un lato per realizzare la digitalizzazione del Paese e dall'altro per colmare il digital divide che ci contraddistingue rispetto agli altri membri dell'Unione Europea, può essere raggiunto, ma solo se si costruiranno delle sinergie e delle partnership che abbiano lo scopo costruire delle opportunità reali di crescita sociale ed economica, abbattendo l'analfabetismo digitale e sviluppando un percorso necessario di cambiamento culturale in tutti i settori della società. In questo contesto, luoghi di confronto diretto e sperimentazione concreta delle innovazioni tecnologiche, come Innovation Hub e Competence Center, possono rappresentare delle soluzioni per stimolare la crescita economica a partire dalla valorizzazione del tessuto imprenditoriale che caratterizza il nostro Paese. PMI e Startup potranno essere alcuni dei fattori che permetteranno una vera ripresa.

I fondi stanziati con il Next Generation EU possono davvero offrire un'opportunità per investire in settori strategici al fine di favorire la digitalizzazione, l'innovazione, la competitività e la cultura in Italia. L'invito che ci sentiamo di lanciare è di valorizzare le forme di collaborazione, sia nella fase di elaborazione di politiche e strategie di intervento, con un approccio di coinvolgimento multistakeholders, sia nella fase di applicazione e sperimentazione diretta, attraverso la valorizzazione delle forme di contaminazione reciproca tra realtà e settori differenti.

## BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA:

- Aldoriso L., Quali sono gli 8 competence center in Italia per sviluppare l'Industria 4.0, Wired, 11/01/2019.
- Bernardini L., Italia 2025: la nuova frontiera dell'innovazione digitale, AWARE, 05/08/2020.
- Bevilacqua E., Il Cloud abilita la razionalizzazione delle infrastrutture della PA, ZeroUnoWeb, 06/06/2019.
- Bruno Franco, Meditech, il Competence Center del Sud Italia, è ufficialmente operativo, Innovation Post, 13/02/2020.
- Bussi C., La chiave? Innovation Hub e Competence Center, Il Sole 24 Ore, 19/10/2020.
- Cannarella G., Coronavirus, l'indagine di Sportclubby sulla crisi dell'industria dello Sport, Il Corriere della Sera, 11/03/2020.
- Chesbrough H., Open. Modelli di Business per l'Innovazione, EGEA, Milano, 2013.
- Crivellaro E., Wilegoda L., 5G: opportunità di investimento ed implicazioni geopolitiche delle reti di quinta generazione, AWARE, 11/2020.
- D'Elia Dario, Dai robot all'industria 4.0, cosa si studia nei laboratori 5G di Ericsson in Italia, Wired, 17/12/2020.
- Emedia, L'irresistibile ascesa di realtà aumentata e virtuale: 209 miliardi nel 2022, Econocom, 05/09/2018.
- Fedeli A., Cloud nazionale: una strategia ancora in fase di definizione, AWARE, 10/2020.
- Fedeli A., Intelligenza artificiale e innovazione, le sfide del governo Conte bis, AWARE, 02/12/2020.
- Fedeli A., La trasformazione digitale è ora: strategie di sviluppo a confronto, AWARE, 24/03/2020.
- Giardina B., A Chiavari con Wylab cresce la Palo Alto dello Sport-tech, Il Sole 24 Ore, 09/10/2020.
- Gigante C., Fatta l'Italia, facciamo gli Italiani. Appunti su una massima da restituire a d'Azeglio, Rivista europea di studi italiani, 2011.
- Iacono N., Miglietta E., Competenze digitali, cosa cambia con il Piano Operativo della strategia nazionale, Agenda digitale, 07/01/2021.
- Indemini L., Sportclubby: usare i big data per far crescere lo Sport, La Stampa, 30/09/2019.
- Indice di Digitalizzazione dell'Economia e della Società (DESI), Italia, 2020.
- Italia 2025, Strategia per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione del Paese, MID, 2019, pag.10.
- Lubin E., L'Italia alla sfida dell'intelligenza artificiale, la prospettiva di Stefano da Empoli, AWARE, 06/02/2020.

Mascaro N., Gli Hackathon come strumento per l'innovazione, AWARE, 31/01/2020.

Porcu A., Il futuro delle industrie nel Lazio passa per le Digital Innovation Hub, The Startupper, 26/06/2018.

Redazione, A Milano la vetrina interattiva della fabbrica digitale: il CC Made apre la sede della Bovisa, Innovation Post, 15/12/2020.

Redazione, Industria 4.0: a Roma il nuovo Competence Center per la cyber security, Il Sole 24 Ore, 16/12/2019.

Redazione, Triboom, per sostenere la tua squadra del cuore (e non solo), SportUp, 04/12/2019

Riefolo V., Nasce il leader dei Big Data dello Sport: gli americani di Hudl acquisiscono Wyscout, Il Sole 24 Ore, 03/08/2019.

Riefolo V., Nasce il leader dei Big Data dello Sport: gli americani di Hudl acquisiscono Wyscout, Il Sole 24 Ore, 03/08/2019.

Scorza G., Costruiamo insieme la Repubblica digitale, ForumPA, 03/05/2019.

Volontè C., Reskilling, upskilling e la strategia del Cim 4.0 per la formazione industriale, Industria Italiana.it, 05/11/2020.

Warman P., Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles, Newzoo, 14/02/2017.

<https://cim40.com/chi-siamo/>

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/national-coalitions>

<https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/Piano-Operativo-Strategia-Nazionale-per-le-competenze-digitali.pdf>

<https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/it/il-programma/>

<https://www.mise.gov.it/index.php/it/normativa/decreti-direttoriali/2037665-decreto-direttoriale-29-gennaio-2018-centri-di-competenza-alta-specializzazione>

<https://www.mise.gov.it/index.php/it/transizione40>

<https://www.restorativeneurotechnologies.com/documents/Elenco%20dei%20dispositivi%20medici.pdf>

<https://www.tuc.technology/>