
DREAMS
by WONDERLAB

C'è tecnologia nel calcio: l'esempio VR

Novembre 2023 | Numero 2



Testata giornalistica iscritta presso il Tribunale di Salerno
n.390/2023 dal 15/02/2023

Sarà sempre un successo



di Giuseppe Vitolo

Comunque vada, sarà un successo. Una frase dalla banalità accentuata, ma che meglio può riassumere quello che - secondo il sottoscritto - è scritto a chiare lettere nel futuro di Wonderlab.

Una sfida di idee, di contenuti, di emozioni. Sono passati cinque anni, quando nel dicembre del 2018, decisi (anche con un po' di incoscienza) di accettare la proposta avanzata da Dario Guadagno.

Tante le cose che sono cambiate in questo lustro: ambizioni, visioni, rapporti umani e professionali. Siamo partiti dal nulla, da una stanza fittata in via Nuzzo con gli amici dell'Associazione Vela. Giorni bellissimi, quasi spensierati: i primi mesi volati via all'insegna della scoperta di quello che rappresentava un mondo totalmente nuovo. Con Wonderlab è avvenuto il passaggio decisivo che ha cambiato il senso dei miei giorni.

Basterebbe questo per raccontare l'importanza di quella che era una scommessa e si è affermata come una realtà importante nel panorama campano. Ma, come spesso accade, tutto ha un suo finale. E gli ultimi mesi hanno avvalorato questa sensazione: c'è un tempo per tutto, è il mio - per Wonderlab - si è concluso.

Negli occhi e nella mente resteranno impresse le esperienze in giro per l'Italia. Dalla prima trasferta a Viterbo per il GAL Alto Lazio all'esperienza fiorentina per il Liceo Alberti-Dante. E come non ricordare Lodi, Monza e il viaggio a Camerota. Ero ragazzo, lascio da uomo. Comunque vada, sarà un successo. Grazie di tutto, Wonderlab.

Lo sprint di fine 2023



di Dario Guadagno

Come ogni anno, la ripresa dopo l'estate lancia la volata per arrivare ai bilanci finali e valutare i risultati ottenuti e i nuovi obiettivi da prefissare.

Questo 2023 è stato un anno particolare, il primo veramente covid-free dal punto di vista del business, nel senso che il virus ha sì continuato a circolare ma non ha impattato sulle attività economiche. Ne hanno giovato soprattutto il turismo e il comparto enogastronomico.

Fare impresa, d'altra parte, è notoriamente una impresa, e bisogna fronteggiare insidie del mercato e imprevisti come il più spietato tavolo del Monopoly! Ogni giorno c'è un nuovo lancio di dadi, con una sfida da intraprendere e criticità da risolvere. L'autunno è il periodo più caldo (e non solo perché l'estate non si decide a farsi da parte) perché vanno chiudendosi i progetti a scadenza nell'anno solare e si gettano le basi per il futuro.

In Wonderlab sono i mesi in cui si progetta il futuro, ideando proposte e iniziative che potranno rendere ancora più avvincente il 2024, anno in cui cercheremo di estendere ancora di più l'interattività digitale, raggiungendo le frontiere più avanzate della realtà virtuale e aumentata, stressando l'intelligenza artificiale verso nuove sfide, esplorando le vie della formazione per ideare metodologie e strumenti che possano innovare un paradigma rimasto statico da ormai troppo tempo!

Un trimestre per disegnare il futuro, e poi un anno per portarlo nel nostro presente. Ci attende un nuovo viaggio da vivere insieme.

CONTENTS

Digitale & AI

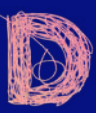
Realtà aumentata e virtuale

Eventi & opportunità

App e videogiochi

Marketing e comunicazione

Sport & Sociale



No ai limiti sull'AI: l'Italia blocca l'ultima legge UE



Sta decisamente spopolando il nuovo mondo dell'Intelligenza Artificiale abbinata ai vari settori produttivi della Nazione. E, come tutte le novità, è decisamente corposo il filone di pareri favorevoli o contrari a quella che rappresenta una delle tecnologie fondanti per il nostro futuro.

Ha fatto discutere l'ultimo vincolo che l'Unione Europea ha provato ad imporre per provare a limitare la diffusione di una Intelligenza Artificiale "senza barriere".

Il Parlamento europeo chiede norme rigide di trasparenza per i big come ChatGpt. Ma i governi di Italia, Germania e Francia temono che queste blocchino lo sviluppo delle imprese di casa nel settore. Un clamoroso autogol, che ha visto il veto delle tre nazioni all'ultima proposta dalla comunità continentale

No ai divieti, ai blocchi preventivi: il blocco centrale degli Stati Europei respinge l'ultima proposta di legge in materia.

Salvare i modelli più avanzati di IA come Gpt (meglio noto per il suo chatbot ChatGpt) e Bard da rigide regole di trasparenza e controllo da parte di Bruxelles. Questa la mission che Italia, Germania e Francia hanno deciso di perseguire insieme.

In un documento congiunto, Berlino, Parigi e Roma hanno fatto sapere di non condividere il testo di compromesso su cui sembrano sempre più orientati la Commissione e il Parlamento Ue.

Quello che occorre è un'inversione di tendenza, di visione. Anche perché, secondo l'ultimo report relativo agli investimenti sulla AI fornisce dati non positivi.

Nel 2022, gli investimenti di capitale sull'intelligenza artificiale sono stati di 50 miliardi negli Usa, di 10 miliardi in Cina, e di 5 miliardi in Europa. Questo significa che sulla tecnologia più importante per la nostra civiltà, l'Europa investe dieci volte meno degli Stati Uniti e la metà di Pechino.



Giuseppe Vitolo
Ceo Wonderlab

50 miliardi negli USA, 10 in Cina: solo 5 nell'intera Europa. Il dato che non lascia scampo: sulla AI serve un'inversione di tendenza

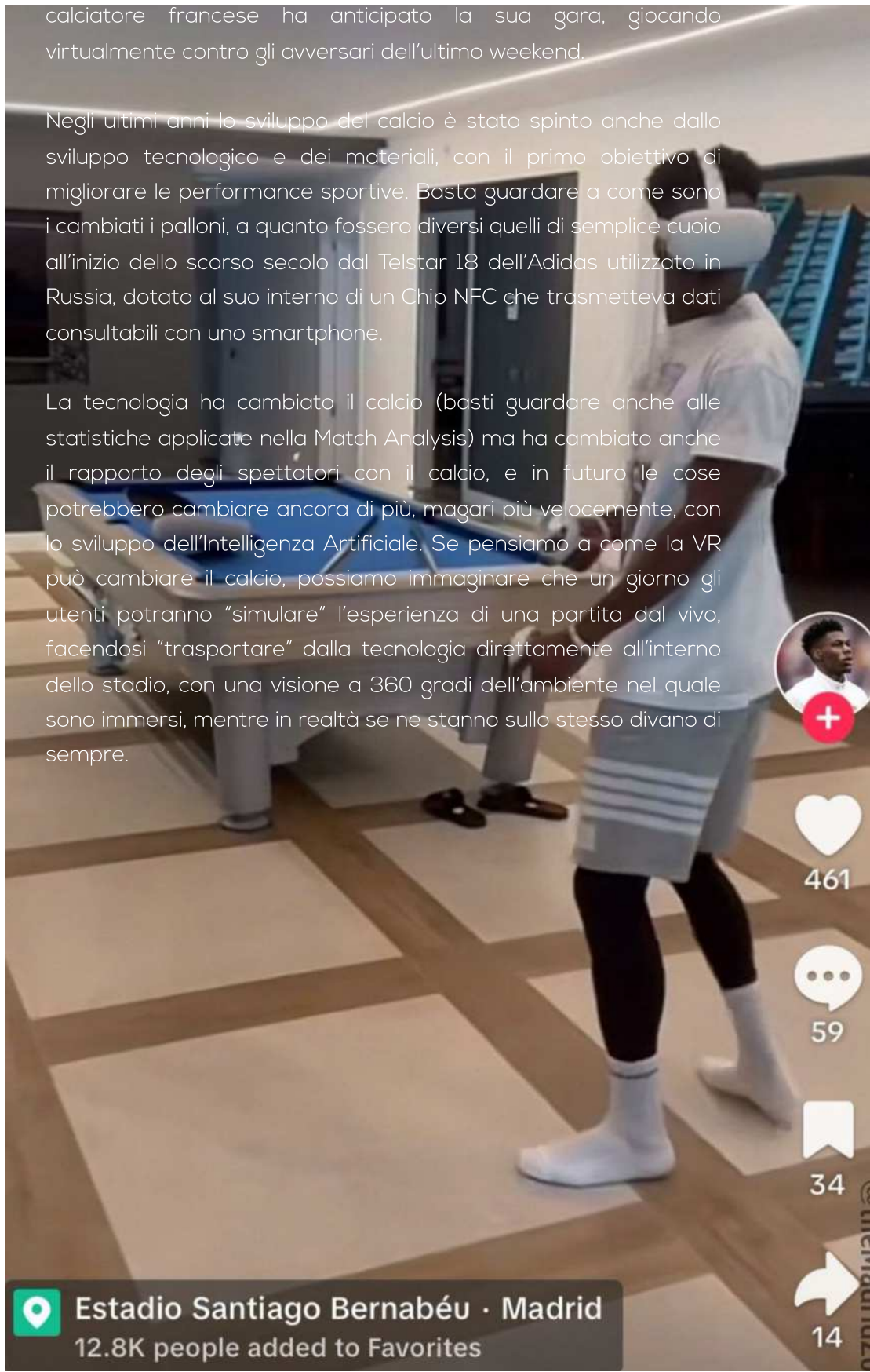
C'è un nuovo mondo dietro quella palla che rotola in quel magico rettangolo verde. Una sottilissima linea, che congiunge il genio tecnico all'innovazione dei potenti mezzi moderni. È quel che accade a Madrid, sponda Real. Aurelien Tchouameni è stato il nuovo precursore di una nuova idea di preparazione alla gara. Con il sostegno di un visore, il centrocampista dei blancos ha studiato movimenti e caratteristiche dell'Osasuna grazie alla Realtà Virtuale. Movenze, schemi, peculiarità degli avversari: il calciatore francese ha anticipato la sua gara, giocando virtualmente contro gli avversari dell'ultimo weekend.

Negli ultimi anni lo sviluppo del calcio è stato spinto anche dallo sviluppo tecnologico e dei materiali, con il primo obiettivo di migliorare le performance sportive. Basta guardare a come sono cambiati i palloni, a quanto fossero diversi quelli di semplice cuoio all'inizio dello scorso secolo dal Telstar 18 dell'Adidas utilizzato in Russia, dotato al suo interno di un Chip NFC che trasmetteva dati consultabili con uno smartphone.

La tecnologia ha cambiato il calcio (basti guardare anche alle statistiche applicate nella Match Analysis) ma ha cambiato anche il rapporto degli spettatori con il calcio, e in futuro le cose potrebbero cambiare ancora di più, magari più velocemente, con lo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale. Se pensiamo a come la VR può cambiare il calcio, possiamo immaginare che un giorno gli utenti potranno "simulare" l'esperienza di una partita dal vivo, facendosi "trasportare" dalla tecnologia direttamente all'interno dello stadio, con una visione a 360 gradi dell'ambiente nel quale sono immersi, mentre in realtà se ne stanno sullo stesso divano di sempre.



di Giuseppe Vitolo





12/12

Bando

Il Fondo per il sostegno alla transizione industriale si rivolge alle imprese che investono nella tutela ambientale e ha l'obiettivo di favorire l'adeguamento del sistema produttivo italiano alle politiche UE. La dotazione iniziale è di 300 milioni di euro.



20/12

Bando

Il Bonus per l'Export Digitale è un contributo a fondo perduto di 4.000 euro per l'acquisto per almeno 5.000 euro, di soluzioni digitali utili alla internazionalizzazione. E' un progetto del Ministero degli Esteri e dell'Agenzia ICE, gestito da Invitalia, che punta a sostenere le microimprese manifatturiere nelle attività di internazionalizzazione, attraverso l'acquisizione di soluzioni digitali per l'export

Connect 2023, a Bologna la kermesse per i professionisti del digital marketing

Dopo l'edizione del 2022, SOLD OUT e tenutasi nel cuore della città di Bologna a Palazzo Re Enzo, SMConnect tornerà il 6 e 7 Dicembre 2023, presso il Bologna Congress Center. Torna l'evento di riferimento per i professionisti del digital marketing di tutta Italia, che incontra la sua storica community per continuare ad evolvere le professionalità digitali e approfondire gli aspetti più tecnici e le novità più importanti del settore.

SMConnect nasce nel 2006 a Firenze, come il primo evento italiano dedicato alla SEO, dal forumGT, la prima e più grande community italiana sul digitale. Un evento nato a partire dal dialogo e dalle interazioni con gli utenti della community, e che si è sviluppato grazie alla connessione con gli operatori del settore, per rispondere all'esigenza formativa dei professionisti, delle web agency e delle aziende che operano nel digital marketing.



Oggi SMConnect è un riferimento per chiunque operi negli ambiti più tecnici e avanzati del digital marketing come SEO, analytics, deep tech e advertising, per formarsi e aggiornarsi costantemente su strumenti e trend che di volta in volta plasmano l'intero settore digitale.

La kermesse nasce con l'obiettivo di contribuire alla formazione di figure professionali trasversali e competitive in un mercato in cambiamento. Nel programma di ogni edizione formazione avanzata su SEO, PPC Web Analytics, AI e Martech e tutte le novità sul Digital Marketing.



Twitch, la nuova piattaforma di stream che ha cambiato il web

Quasi ogni giocatore al mondo conosce Twitch, per vari motivi: magari perché sogna di diventare uno streamer o entrare in relazione con una community di persone interessate allo stesso argomento o videogioco; oppure per seguire una delle personalità presenti sulla piattaforma; o ancora per potersi godere il meglio del panorama eSports.

Twitch, anche conosciuta come Twitch.tv, è una piattaforma di streaming online specializzata nel settore gaming: è leader del suo settore, e conta oltre 20 milioni di utenti attivi al giorno. L'azienda, è stata acquistata dal colosso delle vendite online Amazon per una cifra di poco inferiore al miliardo di dollari.

Per comprendere l'importanza di Twitch sul panorama mondiale dell'intrattenimento basta soffermarsi sui dati riguardanti il traffico Internet USA: Twitch TV rappresenta l'1.8% del totale, al quarto posto dietro Netflix, Google e Apple.



Twitch è molto semplice: chiunque abbia guardato un video su YouTube, Netflix o Prime Video noterà un'interfaccia familiare. Gli streamer che si iscrivono alla piattaforma possono condividere con altri utenti contenuti video in tempo reale, tramite le trasmissioni in diretta.

Tutti possono registrare un account Twitch di base, senza sborsare un centesimo, che consente non solo di poter guardare contenuti in streaming, ma anche di diventare uno streamer a nostra volta. Esiste anche il piano Twitch Prime, che si ottiene tramite una sottoscrizione ad Amazon Prime.

di Gelsomino Calzaretta



Buyer personas nel marketing

di Annalaura Ruopolo

Quando si decide di addentrarsi in strategie di marketing che coinvolgono anche la rete, uno dei principali approcci innovativi in termini di pensiero strategico è dato dalla strutturazione delle Personas o Buyer Personas. Questo termine indica l'identificazione delle persone online verso le quali punta un'azienda, comportando quindi una sorta di identikit comprensivo di tutte le loro caratteristiche medie di comportamento che siano di valore per l'attività aziendale e la sua pianificazione strategica.



Le buyer personas sono quindi rappresentazioni dei clienti ideali che dovrebbero comprendere sia informazioni reali, come quelle personali e demografiche, sia riferimenti qualitativi immaginari, come ambizioni, sfide, motivazioni e modelli di comportamento condivisi da tutti i membri di un particolare gruppo di riferimento.



port & sociale

Guiscards, pari in extremis con il Baronissi

Una gara con pochi veri tiri in porta ma caratterizzata da un finale poco adatto ai deboli di cuore. All'ultimo assalto, all'ultimo respiro, la Salerno Guiscards è riuscita a pareggiare una partita che sembrava stregata. Una rete di Bosco al 95' ha consentito alla formazione di mister Guadagno di conquistare almeno un punto nella sfida contro il Baronissi.

Una partita decisamente dai toni bassi, in cui la Salerno Guiscards, priva degli infortunati Viviano e Contente, è partita subito bene sfiorando il gol del vantaggio al 5' con Condolucci che, approfitta di un'indecisione della difesa ospite ma da posizione defilata non inquadra la porta ormai sguarnita.

Alla Guiscards il premio "Il Sociale per il Territorio"

Sul palco della quarta edizione della Borsa Mediterranea della Formazione e del Lavoro la nostra Polisportiva ha ricevuto il premio "Il Sociale per il Territorio".

La manifestazione, promossa dal Centro Studi Super Sud e organizzata dal Gruppo Stratego, tenutasi presso il Teatro Augusteo di Salerno si è soffermata sui temi relativi al mondo della formazione e del lavoro.

"Siamo estremamente soddisfatti per questo importante riconoscimento - ha dichiarato il presidente Pino D'Andrea -. La nostra Polisportiva si è da sempre mostrata vicina a tematiche fondamentali per la valorizzazione e la crescita della città di Salerno. L'obiettivo è quello di fare ancora di più, con iniziative e progetti sempre più incentrati sul sociale e la promozione del territorio".



In contropiede al 34', invece, al primo tiro in porta il Baronissi con De Rosa si è portato in vantaggio. Nel secondo tempo la saga delle occasioni mancate è proseguita. Prima al 52' Apicella ha respinto una conclusione di Mogavero con Serdoz che ha spedito il tap-in di testa sul fondo. Poi dopo la chance del 2-0 sprecata da De Rosa ancora in contropiede, ancora Barbato da pochi passi non ha inquadrato la porta. Poi mentre la pioggia iniziava a scendere lenta su Casignano, l'incantesimo si è rotto: lancio lungo di Lanzara, inserimento di Bosco che questa volta non ha sbagliato facendo esplodere la gioia della Salerno Guiscards: "Ultimamente ci capita spesso che creiamo tanto senza segnare, poi alla prima occasione subiamo gol e perdiamo le partite - ha dichiarato Bosco a fine gara -. Si tratta di un punto che fa morale, fondamentale per il nostro cammino".

Comunicare

Innovare

Scoprire

Direttore

Giuseppe Vitolo

Contributi

Giuseppe Vitolo -
Ceo Wonderlab

Dario Guadagno -
Innovation Manager

Annalaura Ruopolo -
Business Analyst

Gelsomino Calzaretta
3D Designer

Pubblicato da

Wonderlab srl
Via Staibano, 3 - Cap 84124
Salerno (SA)
P.Iva: 05767930653

+39 089 0978476
info@wonderlab.it

www.dreams.news

