



INNOVENETO
CENTRI DI RICERCA PER L'INNOVAZIONE

SCHEDA DIFFUSIONE DEI RISULTATI DI PROGETTO
Regione del Veneto - POR FESR 2014-2020

RAGIONE SOCIALE DEL BENEFICIARIO/SOGGETTO CAPOFILA: Puntoquindici srl

C.F. / P.IVA DEL BENEFICIARIO/ SOGGETTO CAPOFILA: 04509530236

PARTE A – INFORMAZIONI SUL BANDO

INDICARE A QUALE BANDO SI RIFERISCE IL PROGETTO

Barrare con una crocetta la casella relativa il bando attraverso il quale viene cofinanziato il progetto.

ASSE 1 “RICERCA, SVILUPPO TECNOLOGICO E INNOVAZIONE”

Azione 1.1.1 - Bando per il sostegno a progetti di ricerca che prevedono l'impiego di ricercatori.

Azione 1.1.2 - Bando per il sostegno all'acquisto di servizi per l'innovazione da parte delle PMI.

Azione 1.1.4 - Bando per il sostegno a progetti sviluppati da aggregazioni di imprese (attività collaborative di R&S).

Azione 1.1.4 - Bando per il sostegno a progetti di Ricerca e Sviluppo sviluppati dai Distretti Industriali e dalle Reti Innovative Regionali.

Azione 1.4.1 - Bando per l'erogazione di contributi alle start-up innovative.

ASSE 3 “COMPETITIVITA' DEI SISTEMI PRODUTTIVI”

Azione 3.3.1 - Bando per il sostegno a progetti sviluppati da aggregazioni di imprese (riposizionamento competitivo).

Azione 3.3.1 - Bando per il sostegno a progetti di investimento per il riposizionamento competitivo dei Distretti Industriali, delle Reti Innovative Regionali e delle Aggregazioni di Imprese.

Azione 3.4.1 - Bando per il sostegno a progetti di promozione dell'export sviluppati da Reti Innovative Regionali e Distretti Industriali.

Azione 3.4.2. - Bando per il sostegno all'acquisto di servizi per l'internazionalizzazione da parte delle PMI.

PARTE B – INFORMAZIONI SUL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

Easy VR

DURATA DEL PROGETTO

Data inizio progetto: 05/10/2017

Data fine progetto: 05/10/2018

LOCALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Città: Verona Prov: VR

ULTERIORI SOGGETTI COINVOLTI NEL PROGETTO

Barrare la presenza di eventuali altri partner di progetto, specificando il nominativo del/i soggetto/i ove richiesto.

ORGANISMI DI RICERCA

- Università
- Centri di ricerca
- Centri Innovazione e Trasferimento tecnologico
- Altro

IMPRESE

- Piccole e medie imprese
- Grandi Imprese
- Altro

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Descrivere brevemente gli obiettivi originari (max 500 battute)

Lo scopo del progetto è realizzare una serie di strumenti per semplificare e democratizzare l'utilizzo di contenuti in realtà virtuale:

- un applicativo per visori per realtà virtuale con companion app su tablet/smartphone: l'operatore controlla l'esperienza e lo spettatore si gode il contenuto.
- un tool che permette di raccogliere feedback dagli utenti subito dopo l'esperienza VR
- un sistema di tracciamento per registrare i punti di interesse dello spettatore

COSTO FINALE DEL PROGETTO

Indicare il costo finale dell'intero progetto (non solo la quota parte oggetto di finanziamento)

Euro € 28.855,25

RISULTATI DI PROGETTO

Descrivere i risultati ottenuti dal progetto

Il progetto è arrivato a conclusione e ha ottenuto tutti i risultati prefissati. Tutte le componenti sono state sviluppate e l'azienda prevede di continuare ad evolverle in base ai successivi feedback che riceverà dalle successive esperienze sul campo.

Il player VR con controllo remoto permette di controllare dall'esterno l'esperienza che lo spettatore/cliente vive in Realtà Virtuale. Ciò significa che in ambito fiera, evento o altro tipo di dimostrazione non viene richiesta alcuna competenza tecnica allo spettatore che dovrà semplicemente indossare il visore VR. Il presentatore/account, dotato di app di controllo remoto su tablet o smartphone, potrà decidere quale contenuto mostrare allo spettatore e controllarne la riproduzione. Con questi applicativi si rende la tecnologia VR effettivamente utilizzabile e le aziende ora hanno un nuovo strumento da considerare nella propria strategia di comunicazione, ad esempio in quegli ambiti in cui la smaterializzazione di un prodotto, quale un grande macchinario, o una visita guidata ad un impianto possono diventare asset fondamentali nella comunicazione della propria azienda.

Il secondo tool sviluppato è un sistema di raccolta feedback che offre una modalità standard e sistematica per ottenere le opinioni dei propri utenti/clienti che vengono ingaggiati dalla propria rete commerciale. Una volta mostrato il contenuto VR si può immediatamente raccogliere l'esperienza utente attraverso questionari compilabili direttamente da smartphone che vengono immediatamente resi disponibili ai reparti preposti in casa madre per le opportune analisi.

Un terzo tool più avanzato permette di tracciare ciò che ha visto l'utente durante l'esperienza VR: è quindi possibile capire cosa ha catturato l'attenzione e vedere se il messaggio che si voleva trasmettere è effettivamente arrivato. Un altro tipo di impiego è presentare delle situazioni agli utenti e capire come questi reagiscono in modo da trovare l'approccio più efficace al proprio scopo.

PARTE C – MAPPATURA DI PROGETTO

COERENZA DEL PROGETTO CON GLI AMBITI DI SPECIALIZZAZIONE INTELLIGENTE REGIONALE (RIS3 VENETO) E INDIVIDUAZIONE DI AMBITI ALTERNATIVI DI POSSIBILE APPLICAZIONE/INTERESSE

Completare la tabella di sintesi sotto riportata.

AMBITI SPECIALIZZAZIONE INTELLIGENTE <i>Obbligatorio per i progetti afferenti a bandi dell'Asse 1</i>	ULTERIORI AMBITI <i>Massimo 3 preferenze</i>
<input type="checkbox"/> Smart Agrifood <input type="checkbox"/> Sustainable Living <input type="checkbox"/> Smart Manufacturing <input checked="" type="checkbox"/> Creative Industries	<input type="checkbox"/> Aerospazio e Difesa <input type="checkbox"/> Agrifood <input checked="" type="checkbox"/> Cultural Heritage <input type="checkbox"/> Blue Growth (Economia del mare) <input type="checkbox"/> Chimica Verde <input checked="" type="checkbox"/> Design, Creatività e Made in Italy <input type="checkbox"/> Energia <input type="checkbox"/> Fabbrica Intelligente <input checked="" type="checkbox"/> Mobilità sostenibile <input type="checkbox"/> Salute <input type="checkbox"/> Smart, Secure and Inclusive Communities <input type="checkbox"/> Tecnologie per gli Ambienti di Vita

DIFFUSIONE DEI RISULTATI

Oltre ad *Innoveneto.org* indicare quale ulteriore strumento, nel rispetto di quanto previsto dalla normativa comunitaria in materia di informazione e comunicazione¹ è stato utilizzato per assolvere all'obbligo relativo all'ampia diffusione dei risultati del progetto cofinanziato, specificando il titolo/nome dello strumento.

- Evento
- Seminario/Conferenza
- Workshop
- Pubblicazioni
- Banca dati di libero accesso
- Software di Open Source o gratuito
- Altro Sito Web: www.puntoquindici.it

EVENTUALE SITO WEB DOVE REPERIRE ULTERIORI INFORMAZIONI:

Il sottoscritto dichiara di essere consapevole delle responsabilità penali, derivanti dal rilascio di dichiarazioni mendaci, di formazione o uso di atti falsi, e della conseguente decadenza dai benefici concessi sulla base di una dichiarazione non veritiera, richiamate dagli artt. 75 e 76 del DPR n. 445 del 28 dicembre 2000.

Luogo e data

VERONA, 5/10/2018

Firma

Luca Penn

¹ rif. Regolamento (UE) n. 1303/2013 e Regolamento di esecuzione (UE) n. 821/2014