

Innovazioni all'avanguardia

IDEE, PROGETTI, SOLUZIONI TECNOLOGICHE HUMAN-CENTERED FRUTTO DELL'IMPEGNO ATTENTO DI UNA REALTÀ AZIENDALE GIOVANE E DINAMICA. DAL 1995 CONFORM È AL SERVIZIO DELLE PERSONE, DELLE IMPRESE E DEI TERRITORI

di Lea Di Scipio

Un'offerta sempre più innovativa e differenziata, capacità di cogliere le sfide e cavalcarle in maniera costruttiva, di leggere e soddisfare le esigenze dei clienti, ma anche di saper prevedere e anticipare le tendenze. Dalla ricerca alla formazione, dalla consulenza al management, dall'innovazione alle tecnologie aumentate, dalla produzione audiovisiva e cinematografica alla valorizzazione del territorio. Su questi temi CONFORM - Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. vanta una lunga esperienza, mettendola al servizio delle persone, delle imprese e dei territori.

SERVIZI INTEGRATI

Nel corso degli anni CONFORM ha realizzato una pluralità di attività, prodotti e servizi integrati, riconducibili ai seguenti ambiti. "Ricerca e Sviluppo", con attività finalizzate alla raccolta e analisi di dati, a studi di fattibilità, alla modellizzazione e prototipazione di soluzioni sperimentali ad alto valore aggiunto tecnologico, metodologico e comunicativo per l'apprendimento nonché per la valorizzazione, la fruizione e la promozione dei beni e delle attività culturali. "Formazione", con la progettazione e l'erogazione di piani aziendali e individuali, l'applicazione di metodologie blended ed esperienziali, l'utilizzo di soluzioni in e-learning, gamificate e/o game-based, la ricerca di agevolazioni adeguate al finanziamento delle esigenze formative, garantendo il presidio degli aspetti amministrativi, gestionali e di supporto alla rendicontazione. "Assistenza tecnica" a enti, imprese, associazioni datoriali e altre organizzazioni pubbliche e private, per monitorare e analizzare le opportunità di finanziamento offerte dalla partecipazione a programmi comunitari, ad avvisi/bandi regionali e nazionali, nonché agli avvisi generalisti e tematici dei Fondi Interprofessionali. "Valorizzazione e promozione dei beni cul-



turali e del turismo" attraverso azioni di marketing territoriale, animazione socio culturale e sensibilizzazione naturalistico-ambientale e il ricorso a nuove tecnologie (AR/VR/MR, tour a 360, editoria aumentata) per innovare le esperienze di fruizione. Iniziative per la "Creazione e Gestione d'Impresa" e per

accrescere la competitività aziendale, con particolare riferimento ai processi di internazionalizzazione. "Comunicazione e marketing", promuovendo la cultura della collaborazione virtuale, con la diffusione di comportamenti social per migliorare le relazioni e contribuire alla produttività aziendale. "Produzioni



LA FABBRICA INTELLIGENTE DI 4I

Il progetto 4I mira a creare un framework di sviluppo di applicativi per il settore industriale facendo leva su quattro elementi: Mixed Reality, Machine Learning, Gamification, Education. L'iniziativa unisce ricerca, innovazione, formazione e nuove tecnologie in un disegno progettuale ampio e diversificato per il miglioramento dei processi aziendali in ottica di fabbrica 4.0.

Conform opera dal 1995 a livello nazionale e internazionale - www.conform.it

multimediali, audiovisive e cinematografiche", con la realizzazione di video pillole formative, edugame, ambienti virtuali, puntate televisive, documentari, docufilm/docuaction, serie, corti e film.

NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA FABBRICA INTELLIGENTE

Un'occasione importante per Conform S.c.a.r.l. è la realizzazione del Progetto "4I - mixed reality, machine learning, gamification and educational for Industry" finanziato dal Mise (F/190130/01-03/X44, PON I&C 2014-2020, Bando AF/ FI D.M. 05-03-2018), in partnership con il Dipartimento di Matematica e applicazioni "Renato Caccioppoli" dell'Università degli Studi di Napoli Federico II e Netminds, società di consulenza per la progettazione e realizzazione di soluzioni informatiche web e mobile based. L'iniziativa unisce ricerca, innovazione, formazione e nuove tecnologie in un disegno progettuale ampio e diversificato per il miglioramento dei processi aziendali in ottica di fabbrica 4.0. Le attività previste dal progetto consentiranno alla Conform di sviluppare e proporre alle industrie nuovi modelli di condivisione della conoscenza, di supervisione e manutenzione dei processi e delle attrezzature, nonché di formazione del personale e di Quality Assurance, sfruttando l'enorme potenziale delle nuove tecnologie di realtà aumentata, virtuale e mista, il machine learning, l'intelligenza artificiale, l'educational e la gamification. «Negli ultimi anni, nel mondo della produzione industriale, si è resa sempre più crescente la necessità di migliorare la condivisione della conoscenza e delle dinamiche di processo, mantenendo elevata la sicurezza sul posto di lavoro», spiega Alfonso Santaniello, direttore generale della Conform. «Attraverso le quattro aree di sviluppo che abbiamo individuato, saranno realizzati un insieme di



tool che verranno testati in due importanti realtà aziendali campane, due eccellenze del settore manifatturiero, la CTI FoodTech e la Noval Infissi, in qualità di dimostratori di progetto». In particolare, 4I mira a creare un framework di sviluppo di applicativi per il settore industriale facendo leva su quattro elementi. Il primo è la "Mixed Reality", per HoloLens 2™, Vuzix Blade o altri visori di MR, potenzialmente modulabile in base ai diversi settori produttivi, nelle sue funzionalità di "Collaboration", ovvero collaborazione condivisa della vista, mediante visori e pc, per interventi manutentivi semplici e generali; di "Remote Assistance", vale a dire assistenza da remoto condivisa, mediante visori e pc, con

item specifici e personalizzati; di "AR Tutoring", mediante checklist, item multimediali e processi olografici a supporto della formazione, nell'ottica di un modello human-centered, in grado di ottimizzare i processi di apprendimento e di operatività, nonché garantire la sicurezza degli addetti ai lavori. Il secondo è il "Machine Learning" per l'analisi e il monitoraggio dati in ottica di predictive maintenance e quality assurance. Il terzo è la "Gamification", attraverso lo sviluppo di una piattaforma dedicata. L'ultimo elemento è l'"Education", mediante la progettazione di esperienze didattiche in AR, VR, MR e di gaming, per potenziare il know-how aziendale con item multime-

diali smart, fruibili in modo accessibile e immediato.

