

CONFORM S.C.A.R.L. – CONSULENZA FORMAZIONE E MANAGEMENT

Innovazioni all'avanguardia Idee, progetti, soluzioni tecnologiche

Dal 1995 CONFORM S.c.a.r.l. (<https://conform.it/>) garantisce un'offerta sempre più innovativa e differenziata, sapendo cogliere le sfide in maniera costruttiva, prevedendo e anti-

cipando le tendenze. Dalla ricerca alla formazione, dalla consulenza al management, dall'innovazione alle tecnologie aumentate, dalla produzione audiovisiva e cinematografica

alla valorizzazione del territorio, CONFORM vanta una lunga esperienza, che mette al servizio di persone, imprese e territori.

Servizi integrati

Nel corso degli anni CONFORM ha realizzato una pluralità di prodotti e servizi integrati, riconducibili ai seguenti ambiti:

- **Ricerca e Sviluppo**, con attività di raccolta e analisi dati, studi di fattibilità, prototipazione di soluzioni sperimentali a valore aggiunto tecnologico, metodologico e comunicativo per l'apprendimento, nonché per la valorizzazione, fruizione e promozione di beni e attività culturali;
- **Formazione, con progettazione**, gestione, erogazione e rendicontazione di piani aziendali e individuali, applicazione di metodologie blended ed esperienziali, utilizzo di soluzioni e-learning e game-based;
- **Assistenza tecnica** a Enti, Imprese, Associazioni datoriali e altre Organizzazioni pubbliche e private, per analizzare le opportunità di finanziamento offerte da Programmi Comunitari, Avvisi/Bandi regionali, nazionali e dei Fondi Interprofessionali;
- **Valorizzazione e promozione dei beni culturali 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 Virtuali 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 audiovisive, cinematografiche e multimediali**, con la realizzazione di film, corti, documentari, docufilm/docufiction, puntate televisive, video pillole formative, videogiochi formativi, ecc.



Nuove tecnologie al servizio della fabbrica intelligente

La realizzazione del Progetto “4.I.- mixed reality, machine learning, gamification and educational for Industry” (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 Federico II di Napoli e Netminds, società di consulenza per la progettazione e realizzazione di soluzioni informatiche web e mobile based, consentirà 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 le nuove tecnologie di realtà aumentata, virtuale e mista, il machine learning, l'intelligenza artificiale, l'educational e la gamification.



In particolare, 4I mira a creare un framework di sviluppo di applicativi per il settore industriale facendo leva su:

“Mixed Reality” per Hololens 2™, Vuzix o altri visori MR, modulabile in base ai diversi settori produttivi, nelle sue funzionalità di:

- “Collaboration”, con condivisione della vista, per interventi manutentivi semplici e generali;
 - “Remote Assistance”, per l'assistenza condivisa da remoto;
 - “AR Tutoring”, mediante check list, item multimediali e processi olografici a supporto della formazione, in grado di ottimizzare i processi di apprendimento e di operatività, nonché garantire la sicurezza degli addetti ai lavori;
- “Machine Learning” per l'analisi e il monitoraggio dei dati, in ottica di predictive maintenance e quality assurance;
 - “Gamification”, attraverso lo sviluppo di una piattaforma dedicata;
 - “Education”, con la progettazione di esperienze didattiche in AR, VR, MR e di gaming, per potenziare il know-how aziendale con item multimediali smart, fruibili in modo accessibile e immediato.