

after...\*

FUTURI DIGITALI

Reggio Emilia, 19-21 ottobre 2018

## After 2018: il festival digitale a Reggio Emilia

### \*\* Perché un Festival del Digitale?

L'adozione delle nuove tecnologie per città, territori e comunità è da tempo oggetto di studio e sperimentazione. Internet of Things, intelligenza artificiale, robotica e scienza dei dati sono solo alcuni degli strumenti che oggi possiamo utilizzare per sostenere la crescita, la competitività e l'attrattività dei nostri territori, contribuendo così a migliorare la qualità della vita dei cittadini e garantendo allo stesso tempo sostenibilità ambientale, economica e sociale.

Ciò è possibile solo mettendo **la persona al centro e le tecnologie al suo servizio**, ed è proprio questo il tema su cui Reggio Emilia intende sviluppare l'edizione 2018 di **AFTER**, il **festival nazionale** che porta in scena la **trasformazione digitale** della società contemporanea. AFTER 2018 è promosso dalla Regione Emilia-Romagna e dal Comune di Reggio Emilia, con la collaborazione della Fondazione Palazzo Magnani e Lepida Spa, e si terrà in città **dal 19 al 21 ottobre 2018**.

After 2018 rappresenta un'occasione importante per **raccontare e far sperimentare** ai visitatori l'**impatto delle nuove tecnologie** sulla vita di ciascuno di noi, per comprenderne potenzialità e rischi e per scoprire i nuovi strumenti che il digitale ci mette a disposizione.



Sarà un **evento esperienziale e partecipativo** che vedrà come protagonisti cittadini, esperti, associazioni, comunità di pratica, imprese e start-up, istituzioni pubbliche provenienti da tutta Italia, ciascuno coinvolto nel doppio ruolo di visitatore e animatore del festival. AFTER 2018 offrirà alla nostra comunità un'occasione per riunirsi e **discutere in modo aperto e inclusivo** della trasformazione digitale, dei benefici che assicura e delle nuove sfide che pone, e per monitorare le evoluzioni così da cogliere le opportunità che il cambiamento porta con sé.

## **\*\* Reggio Emilia, città in trasformazione**

In città c'è aria di innovazione. La diffusione di centri di alta conoscenza, i coworking, gli spazi della creatività, i nuovi centri pubblici e privati dell'innovazione sociale, la riconversione dei luoghi e dei contenuti culturali, le 'stanno cambiando pelle'. Oggi esiste una Reggio Emilia che ha saputo cambiare e l'ha fatto nel solco di quel mainstream emiliano che sa inventarsi soluzioni ritagliate sui nuovi bisogni che si affacciano nella quotidianità, e su questo aspetto si è inventata nuove produzioni e lavori.



C'è ancora tanta strada da fare. Dobbiamo tenere salde e unite le due anime della città: quella proiettata in avanti, nel futuro, nell'internazionalizzazione, nello scambio dei saperi



provenienti da altrove, e quella più adagiata nelle tradizioni culturali, sociali, economiche che hanno reso possibile fino ad oggi la nostra storia di persone e cittadini.

Cultura e creatività possano rivelarsi strumenti formidabili per l'innovazione d'impresa, per immaginare idee e azioni che facciano rivivere spazi rigenerati, per raccontare l'accoglienza delle persone come risorsa per la comunità, mettendo a fuoco una nuova narrazione collettiva improntata sul tempo che viviamo.

## Il tema e le sue declinazioni

AFTER 2018 esplorerà le diverse modalità con cui il digitale può migliorare la qualità della vita delle **persone, mettendo al centro** della sfida il loro ruolo di cittadini che vivono un sistema evoluto, attento alle sfide che caratterizzeranno gli anni futuri, sviluppando come asset **l'educazione, la cultura, l'impresa creativa e della conoscenza**, attraverso i plus messi in campo dalla trasformazione digitale.



## L'Educazione

### \*\* La cultura digitale come driver educativo

La diffusione popolare di strumenti digitali, che vede noi italiani al terzo posto mondiale (dopo Singapore e Spagna) nel possesso di smartphones e tablet, dovrebbe coincidere con una maggiore opportunità di fruizione di contenuti e saperi, oggi a portata di touch.

Sappiamo che non è così. L'arretratezza delle infrastrutture digitali nazionali e la diffusa convinzione che gli strumenti digitali siano quasi esclusivamente funzionali all'intrattenimento delle persone, fanno sì che **il livello di cultura digitale tra i cittadini abbia necessità di essere notevolmente incrementato.**



Reggio Emilia si sta impegnando da tempo nella promozione e realizzazione di percorsi di **alfabetizzazione digitale tra i ragazzi, coi genitori, nelle categorie a maggior rischio sociale**, perché convinti che la diffusione digitale dei saperi, la consapevolezza nella navigazione on line e la codifica delle informazioni in rete, debbano diventare diritto imprescindibile delle persone.

Reggio Emilia è la città dell'educazione. Lo raccontano i numeri della scolarizzazione 0-6, i più alti d'Italia, ma anche la consapevolezza diffusa nella città di quanto il nostro sistema dei nidi e delle scuole d'infanzia sia un'eccellenza mondiale: sono venuti a testimoniare studiosi della levatura di Howard Gardner, Jerome Bruner, Zygmunt Bauman, Mitchel Resnick e tanti altri.

Nella cultura cittadina, l'educazione ha un peso rilevante e **il processo educativo è un vero e proprio percorso di cittadinanza**: è questo il suo alto valore intrinseco, la dimensione che permette la costante ricerca di nuove occasioni e un dinamismo che si adatta di volta in volta a contesti sociali mutati e in divenire, che si adattano alle esigenze dei bambini e contribuiscono a farne dei piccoli cittadini.

Interrogarci sul ruolo dei processi educativi e dell'arricchimento relazionale e culturale che ne deriva, nel contesto familiare e sociale e in una realtà digitalmente aumentata come quella che viviamo nel quotidiano, significa prendersi cura del Paese e di chi tutti i giorni intrattiene relazioni sociali e di prossimità. **Cultura dell'educazione vuol dire prendersi cura delle Persone.**



## \*\* Opportunità e nuovi scenari tecnologici

Le tecnologie digitali sono applicate con successo all'ambito educativo sin dagli anni Sessanta: i sistemi di tutoring intelligente, le piattaforme di eLearning, i corsi online aperti e massivi, gli ambienti di apprendimento collaborativi ed adattivi sono soltanto alcuni dei tanti strumenti che nel corso del tempo hanno **abilitato la sperimentazione di nuovi modelli di apprendimento e di insegnamento**. Grazie alle tecnologie didattiche è possibile incrementare la **flessibilità** dei percorsi formativi, permettendo ai discenti di scegliere autonomamente dove, come e quando apprendere, opportunità essenziale in contesti di formazione continua.

I materiali didattici accessibili facilitano l'**inclusione** e semplificano l'apprendimento di persone con bisogni speciali. Simulatori, laboratori virtuali e *serious game* hanno spesso un ruolo primario nella formazione esperienziale e nell'addestramento operativo, perché consentono di **facilitare l'apprendimento** di concetti astratti attraverso la conduzione di esperimenti, anche quando questi coinvolgono fenomeni non osservabili in un contesto reale, o di **fare pratica ed acquisire manualità** nello svolgimento di operazioni pericolose come il pilotaggio di un aereo o l'utilizzo di un macchinario industriale.



L'evoluzione dei dispositivi mobili, della robotica ed i progressi nella scienza dei dati hanno aperto nuove prospettive che ci mettono a disposizione strumenti sempre più avanzati per rendere i processi di apprendimento e di insegnamento ancora più efficaci e coinvolgenti.

Altrettanto importante è oggi indirizzare i ragazzi verso le nuove sfide digitali che caratterizzeranno sempre di più il mondo lavorativo, disseminando nel contesto professionale quella cultura necessaria a cogliere nuove opportunità: **AFTER 2018 sarà l'occasione per esplorare questi fenomeni che si affacciano sul nostro tempo, e promuoverli.**

## Cultura e Creatività

**Cultura e creatività sono uno dei frames dentro al quale rilanciare una nuova visione economica di Reggio Emilia.** Lo scambio globale, l'innovazione diffusa, l'attrazione di capitale ad 'alta conoscenza' possono generare nuove domande di consumo, stili di vita, produzione di contenuti; allo stesso tempo nuove professioni che vedono l'impiego di persone con percorsi formativi 'alti'- come già alcuni interessanti dati ed esperienze cittadine dimostrano- sono in grado di attivare opportunità multidisciplinari e di spendere progettualità ad alto valore collettivo.

La valorizzazione del nostro patrimonio artistico e culturale, la sua promozione turistica e l'offerta di nuove modalità di fruizione sono soltanto alcune delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali.

**Smartphone, tablet, beacon** o altre tecnologie per rilevare la presenza delle persone, **realtà aumentata** e **materiali multimediali interattivi** giocano un ruolo strategico nelle sedi espositive e nei contesti urbani, per migliorare l'esperienza del visitatore e per promuovere una corretta interazione con le opere, consentendo di vivere esperienze immersive e coinvolgenti, di ingrandire i dettagli dell'opera, di vederne una ricostruzione nel contesto originario





Altrettanto importante è il ruolo che le nuove tecnologie possono ricoprire nella **conservazione** del nostro patrimonio artistico: i sensori e le capacità di analisi dei dati sempre più avanzate consentono oggi un monitoraggio estremamente accurato dello stato di conservazione delle opere più fragili e, grazie alle stampanti 3D e ad innovativi strumenti di modellazione, è possibile rendere sempre più precisi ed efficaci gli interventi di restauro.

Infine, la contaminazione tra tecnologia e arte, tra il costruttivismo digitale dei *makers* e l'impostazione tecnico-scientifica tradizionale, tra le nuove pratiche del *design thinking* e l'approccio artistico, è l'occasione per generare e liberare nuove energie capaci di sviluppare pensiero creativo e spinta all'innovazione.

Le nuove generazioni maturano infine specifiche capacità in ambito culturale e creativo che vanno dalla musica, al teatro, dalla street art alla narrazione visiva attraverso attività di videomaking, nelle quali la contaminazione digitale è strutturale alla riuscita dei progetti e dei prodotti multimediali. Il coinvolgimento delle giovani generazioni e di quel corollario di strategie e indirizzi che caratterizzano le policies regionali a loro dedicate diventa elemento imprescindibile per la riuscita del Festival.

## L'impresa creativa

**\*\* Da economia produttiva, a economia della conoscenza**

Le nuove tecnologie hanno un impatto dirompente sul mondo del lavoro: permettono alle realtà produttive di **gestire tempo e risorse in modo più efficiente**, di **ridurre gli spostamenti** dei lavoratori, di **sgravare le persone da mansioni ripetitive e poco appaganti**. Il lavoro da remoto, o *smart working*, è un'opportunità strategica per **attrarre e conservare talenti** e per avvalersi dei migliori esperti internazionali: consente infatti di ridefinire i processi aziendali mettendo al centro il benessere dei collaboratori, la conciliazione vita/lavoro ed il risparmio di risorse energetiche ed ambientali.



L'accesso ad Internet ed a strumenti digitali innovativi come i sistemi di *additive manufacturing*, i robot e le macchine automatiche, abilita **nuovi ecosistemi produttivi**, che favoriscono lo sviluppo del capitale umano del territorio e che consentono di sperimentare nuovi modelli di sviluppo e di innovazione dal basso. La disponibilità di dati e di tecnologie sempre più avanzate permette la definizione di **nuovi servizi, prodotti e modelli di business**. Risulta fondamentale combinare lo sviluppo scientifico-tecnologico con il sapere umanistico in una dimensione d'innovazione incentrata sull'identità culturale, sulla ricerca industriale, sul trasferimento di conoscenze e sull'innovazione sociale orientata alla produzione di nuove soluzioni ai bisogni inespresi o insoddisfatti della collettività.

## I Luoghi

AFTER 2018 sarà un evento diffuso, articolato su una sede principale, che rappresenterà il punto di riferimento e di raccordo dei diversi circuiti del festival digitale, e su più sedi distaccate in cui si svilupperanno approfondimenti verticali dedicati alle diverse tracce che compongono il tema.

La **sede principale** sarà presso i **Chiostrini di San Pietro**, che nel 2018 ospiteranno il Laboratorio Aperto, un luogo dedicato alla promozione dell'innovazione sociale e dell'economia collaborativa attraverso la



sperimentazione di nuove soluzioni per rispondere ai bisogni delle persone e della comunità. La cultura tecnologica, gli strumenti digitali ed il coinvolgimento di approcci e competenze differenti avranno un ruolo cruciale all'interno del Laboratorio Aperto.

La vocazione del Laboratorio Aperto, la sua collocazione centrale e gli spazi ampi di cui dispone lo rendono la sede ideale per garantire grande visibilità al festival, per assicurarne la fruibilità da parte della città e per facilitare l'inclusione dei soggetti che lo animeranno, come imprese, cittadini, terzo settore, Università, mondo della ricerca, istituzioni che hanno un ruolo significativo nella trasformazione digitale della società.



Partendo dai Chiostrì di San Pietro, si dipanerà un percorso lungo le vie cittadine che vedrà coinvolti **Palazzo Magnani, il Centro Internazionale Loris Malaguzzi e altre sedi istituzionali cittadine**, che ospiteranno sessioni tematiche verticali e consentiranno di disporre di spazi di networking.

Diversi eventi si terranno infine nelle **piazze della città**, e in altri luoghi/spazi informali, per aprire il più possibile il festival al territorio e di facilitare il coinvolgimento dei cittadini.

In seguito, grazie al coinvolgimento degli stakeholder locali che contribuiranno all'organizzazione operativa di AFTER 2018, sarà possibile definire ulteriori sessioni verticali sui temi del festival.

## Il format



### Conferenze

After 2018 offrirà l'occasione di discutere i temi del festival partecipando a **convegni**, **lezioni magistrali**, momenti di **approfondimento con esperti di settore** e con i più importanti protagonisti dell'innovazione digitale.



### Workshop

I **workshop** consentiranno di raccontare e **mettere a confronto esperienze, modelli, buone pratiche e approcci** diversi, analizzandone i punti di forza e gli aspetti critici, per valutarne l'impatto e l'applicabilità in altri contesti.



### Demo e circuiti OFF

Il festival includerà eventi OFF, pensati per coinvolgere in prima persona i partecipanti e per consentire loro di sperimentare le più avanzate innovazioni digitali relative ai diversi ambiti di interesse

## Il modello organizzativo

AFTER 2018 è promosso da Regione Emilia-Romagna e dal Comune di Reggio Emilia, e l'organizzazione del festival sarà governata da un **comitato promotore** che include:

- \*Regione Emilia-Romagna;
- \*Comune di Reggio Emilia;
- \*Fondazione Palazzo Magnani;
- \*Lepida spa;
- \*gli enti sottoscrittori del protocollo Reggio Emilia Smart City;
- \*i partecipanti ai laboratori di innovazione di Reggio Emilia.

I sottoscrittori del protocollo Smart City ed i laboratori di innovazione parteciperanno da subito alle attività di co-progettazione del festival, per individuare e coinvolgere quanto più possibile le comunità locali, anche attraverso un percorso con tappe intermedie che troveranno in AFTER il loro momento conclusivo.

Al comitato promotore, che assicurerà la *governance* dell'organizzazione, si affiancherà un **comitato organizzatore** che ricoprirà un ruolo più operativo e si occuperà anche dell'acquisizione dei finanziamenti e della gestione di acquisti, affidamenti e incarichi.

Il comitato organizzatore sarà composto da:

- \*Regione Emilia-Romagna;
- \*Comune di Reggio Emilia;
- \*Fondazione Palazzo Magnani;
- \*Lepida SpA.

