

ARTICOLO DATA JOURNALISM

REGIONE LOMBARDIA INVESTE SULL'INNOVAZIONE PER LO SVILUPPO favorendo il trasferimento della ricerca tecnico-scientifica in ottica di valorizzazione sul mercato, per aumentare la competitività del territorio lombardo.

Il progetto ITSOCIETY è stato stanziato tramite finanziamenti pubblici della regione Lombardia e del fondo europeo tramite l'Asse I ricerca sviluppo e innovazione che con la legge n.29 del 23 novembre 2016 e con una dotazione finanziaria di 935 milioni di euro ha l'obiettivo di supportare il sistema Lombardo della R&I valorizzando ambiti, domini tecnologici ed eccellenze regionali per aumentare la competitività del territorio Lombardo e per ridurre, nel periodo 2014-2020, il gap rispetto al target della Strategia Europa 2020 in termini di spesa in R&S sul PIL tramite i principali beneficiari di micro, piccole e grandi imprese, anche in forma aggregata, Start UP, organismi di ricerca e pubbliche Amministrazioni, Con l'attuazione dell'Asse 1, regione Lombardia ha voluto favorire il knowledge transfer tra imprese e organismi di ricerca, stimolando in questo modo la realizzazione di progetti R&S.

I progetti di Ricerca, Sviluppo e Innovazione dovranno essere incentrati sullo sviluppo di processi e/o prodotti innovativi da trasferire sul mercato e il contributo sarà erogato sulla base dei risultati ottenuti nel corso del progetto.

Grafico 1)

Dalla relazione finale, inviatoci dalla Dott.ssa Gasparini, e dal portale OpenCoesione emerge che i finanziamenti furono fatti da 3 enti: lo Stato, 35% dei finanziamenti, l'EU con solo il 23% e infine i partner di ITSociety che hanno finanziato il 42% delle spese totali.

Grafico 2)

Dal grafico 2, possiamo notare che per il progetto ITSociety c'è stata una spesa complessiva di € 1.508.266,67. Le spese del progetto, sono state :

- Spese di strumenti e attrezzature, € 6.415,16
- Spese generali supplementari, € 88.309,55
- Spese di ricerca contrattuale, competenze tecniche e ecc. , € 120.680,00
- Spese personale non dipendente, € 254.799,79
- Servizi di consulenza e attività di ricerca, € 273.155,84
- Spese di personale dipendente, € 764.906,33

Grafico 3)

Per il POR FESR dell'asse 1 del 2004/13 e 2014/20 ci sono delle differenze.

POR FESR 2004/13, riguarda l'innovazione ed economia della conoscenza con 1632 progetti finanziati attivi e si è speso € 793.5 M. La Regione Lombardia ha voluto favorire il knowledge transfer tra imprese e organismi di ricerca, stimolando la creazione di partenariati per la realizzazione di progetti di R&S: ad oggi ben 100 progetti finanziati sono caratterizzati da reale cooperazione tra imprese e mondo della ricerca.

POR FESR 2014/20, riguarda la ricerca e innovazione con meno progetti e si è speso 349.355 M. Quest'asse supporta il sistema lombardo della R&I valorizzando ambiti, domini tecnologici ed eccellenze regionali e incentivando i meccanismi di trasferimento tecnologico per creare esternalità positive sul sistema imprenditoriale.

Con il monitoraggio effettuato, siamo riusciti a scoprire cos'è ITSociety.

ITSociety è un progetto finanziato dalla regione Lombardia con il bando POR FESR 2007-13 ASSE I "Innovazione ed economia della conoscenza".

Il team, cui ha partecipato allo sviluppo del prototipo di ITSociety, è formato dai partner: Bicocca, Cefriel, AmcServices e Intrè.

Il prototipo di ITSociety era stato completato ma ai giorni d'oggi non è più possibile visualizzarlo e analizzarlo causa delle tecnologie utilizzate per lo sviluppo ormai obsolete.

ITSociety avrebbe dovuto essere una piattaforma basata sul concept di ITSME, un altro progetto ambizioso dello stesso team il quale avrebbe dovuto essere un innovativo sistema operativo multi-desktop.

ITSociety nasce con l'obiettivo di migliorare i servizi erogati dalla pubblica amministrazione e/o anche da privati. L'idea alla base della piattaforma è quella di incapsulare i servizi esistenti del fornitore del servizio all'interno di una architettura standard che permetta di vedere i servizi tutti allo stesso modo (si veda il componente CUSTOMER SERVICE WRAPPER che si occupa della gestione dei servizi e richiama i componenti esterni). I servizi incapsulati possono quindi dialogare con i vari moduli della piattaforma arricchendo l'esperienza di consumo del servizio da parte dell'utente finale.

La piattaforma si basa su una modalità di organizzazione delle informazioni basata sull'esperienza dell'utente. La vita di queste persone si configura come un intreccio di storie, in ciascuna delle quali esse hanno diversi interlocutori e risorse e interagiscono con un gran numero di oggetti di tipo diverso. Il sistema di social computing aiuterà i suoi utenti a creare per ogni storia un luogo in cui essi potranno trovare tutto quello che caratterizza quella storia, in termini di informazioni (messaggi scambiati, documenti rilevanti) e di risorse (riferimenti a contatti, feed RSS, servizi gratuiti o a pagamento).

Essendo che era un progetto molto ambizioso e che aveva bisogno di una grossa quantità di finanziamenti, non ci furono molti finanziatori disposti ad investire nel progetto, ed è per questo motivo che il progetto non fu più portato avanti ma ci fu solo una ricerca.

In seguito ai risultati ottenuti, siamo riusciti a chiarirci i nostri dubbi iniziali sul progetto, le nostre ipotesi sono state parzialmente confermate, infatti abbiamo capito che non era una piattaforma potenzialmente invasiva per la nostra privacy, ma che essa era una piattaforma completamente privata gestita dall'utente, il quale poteva decidere chi poteva visualizzare le sue storie.