

BOLOGNA DIGITAL MEDIA

Realtà aumentata, partnership per lo sviluppo di App per l'infanzia e tecnologia creativa caratterizzano l'edizione 2017

La seconda edizione di **Bologna Digital Media** (Padiglione 32 dal 3 al 5 aprile) ne prosegue e consolida il successo. In un'eclettica compresenza di giganti e start-up della comunicazione multimediale, BDM ospita un importante numero di aziende diverse tra loro, che operano nell'universo delle app e dei servizi web, favorendo l'innovazione nel settore industriale dei contenuti per l'infanzia.

L'irruzione sulla scena delle tecnologie VR e AR rende la Fiera particolarmente orgogliosa di ospitare due importanti incontri con **Shazia Makhdomi di Google - Google Play** (Formazione e infanzia) e **Luca Prasso** - del team che si occupa della piattaforma **VR Daydream di Google**; entrambi illustreranno le opportunità nel campo delle tecnologie VR e AR.

Agli stand per gli sviluppatori si aggiunge la nuovissima Digital Media Business Lounge 2017, dove clienti, privati e aziende come **Amazon, Lenovo, Google**, potranno utilizzare un'area che offre servizi speciali, con luoghi open space per riunioni, rinfreschi inclusi.

Per collocarsi in una prospettiva specificatamente italiana, **Lenovo** - presente in Fiera per la prima volta - approfondirà il tema degli **strumenti per insegnanti e artisti creativi** nel corso di una mini conferenza che si terrà il **2 aprile, dalle 16.00 alle 17.30, nel Padiglione 32**. **Armando Curcio Editore, GruppoMeta, Melazeta e Pubcoder** affronteranno il tema delle diverse soluzioni digitali, per scuole e biblioteche, e degli strumenti didattici. **Moleskine e Open Milano** presenteranno le loro idee innovative a livello mondiale, che riguardano librerie e dispositivi come penne digitali, nel corso di questa edizione veramente mixed-reality del Digital Hall.

Per tre giorni, nello spazio del **Digital Café**, si succederanno incontri, seminari e training su piattaforme tecnologiche. Gli eventi di particolare interesse riguardano la presentazione del nobile **progetto no profit Pubcoder** (Italia) sulla **app per migranti Benvenuti ABC**, il lancio europeo in **anteprima del visore VR per bambini SnaptoLearn** (Singapore), app VR e per la realizzazione di giocattoli di Creata (Germania), con presentazioni collettive di diversi partner coreani e del vincitore del Digital Award, il Kids App Collective (EU), su come realizzare eccellenti app per l'infanzia.

La tecnologia AR come piattaforma-ponte per album stampati, digitali e per contenuti non fiction, rappresenta un altro importante passo avanti per l'industria del libro per l'infanzia, nell'ambito dell'osservazione e dell'apprendimento. È un piacere, quindi, poter ospitare diversi **incontri chiave sul potenziale della tecnologia AR**. Si terranno inoltre seminari sull'innovazione nei servizi di print on demand, a cura di **Amazon** e della start-up britannica **Lostmyname**, oltre a un **IdeaFest dell'eccellenza**. Ciascun evento contribuirà alla ricchezza e alla varietà di questa manifestazione, che costituisce oggi un elemento fondamentale dell'esperienza della Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna.

Nella **sala conferenze di Bologna Digital** si terranno sessioni di formazione per sviluppatori, una conferenza tecnologica sugli strumenti per insegnanti ed editori e un incontro, a cura di dell'associazione culturale Hamelin, su come trovare buoni media per l'infanzia, rivolto a genitori e insegnanti.

Quest'anno il filo conduttore del programma è il tema della creatività, tecnologia e artista. Per la prima volta, **lunedì 3 aprile alle 12, Google e Lenovo parteciperanno insieme a una tavola rotonda sulla creatività e gli artisti nel famoso Illustrators Café**.

Da ultimo, ma non per importanza, i dibattiti digitali con inizio domenica 2 aprile: **Warren Buckleitner della Children's Tech Review condurrà la 5a edizione** della Digital Media Masterclass **Dust or Magic**, nel corso del quale gli sviluppatori potranno analizzare in profondità le app vincitrici del Bologna Ragazzi Digital Award di quest'anno, approfondire con presentazioni sul disegno a interfaccia digitale e partecipare a tavole rotonde sul settore industriale nel suo complesso.