Lezione del 2024-10-09-20241009_190336-Registrazione della riunione

9 ottobre 2024, 05:03PM

1 h 19 m 21 s

SANTE DOTTO trascrizione avviata

SANTE DOTTO 0:06

Perfetto, allora ci eravamo lasciati, Eh?
Nell'ultima lezione di lunedì, Eh io, io ripropongo in realtà Eh questa slide, perché? Perché questa questa figurina che insomma, non penso che sia niente di particolarmente, almeno da un punto di vista estetico.
Spero che nei contenuti sia chiara, ci terrei che la fissasse un attimo, perché nella nella capire come funzionano i meccanismi della creatività e quindi dell'innovazione e dello sviluppo di un approccio creativo, di un approccio innovativo, alcune caratteristiche di questo modello di creatività del del made in Italy italiano secondo me sono importanti.
Il tema della qualità sociale che è centrale e su questi aspetti, anche per quello che riguarda lo lo non lo lupo, di sistemi informativi e piattaforme digitali per le imprese e per le pubbliche amministrazioni.
Che poi quindi dai cittadini e da consumatori e ci toccano da vicino.
È importante quindi questa la creatività che in qualche modo porta a.
Ad avere come punto centrale di attenzione 1 1 qualità sociale del bene è un indice, diciamo così, di qualità dal punto di vista sociale, del bene che si produce, del servizio che si eroga.
Abbiamo visto l'altra volta che poggia su due pilastri importanti nel modello diciamo se possiamo così chiamarlo, perlomeno in questo studio viene chiamato in questo modo il modello del made in Italy, quindi la punta dell'iceberg della creatività in Italia e l'innovazione tecnologica da una parte e lo sviluppo di beni di cosiddetti della cultura, materiale cioè che si rivolgono dal punto di vista di servizio da un punto di vista di caratteristiche, per quanto possibile, alla soddisfacimento di una aspetti legati al benessere delle persone.
Quindi questo è un aspetto importante e ci eravamo fermati.
Su questa Carta, dove sostanzialmente avevamo detto che.
Il mercato dei beni della cultura materiale proprio di questi beni, orientati a

soddisfare le esigenze, più diciamo Eh, legate al benessere delle persone.
Aveva un po cambiato i suoi driver, quindi le imprese che lavorano in questo settore.
Proprio per questo, per questa con connotazione qualitativa e su scala sociale, in qualche modo avevano modificato le logiche di concorrenza inizialmente stabilite.
Molto più semplicemente dalla dalla fa, dal dall'obiettivo di minimizzare i costi di produzione, A11111 diverso e un diverso mix di parametri più orientati a monetizzare EA.
Valorizzare la qualità del prodotto e del servizio erogato e, per esempio, il valore simbolico o la qualità dell'esperienza che quel servizio mentisce garantiva agli utenti.
Quindi se andiamo un pochino a vedere come si fa poi ad a determinare questa qualità, declinare questa qualità in Italia in particolare e non solo, ma in Italia è sicuramente un elemento importante.
Ci accorgiamo che la creatività è fortemente influenzata dal livello culturale del del paese e in cui si sviluppa questo tipo di Eh Ricerca questo tipo di produzione, questo tipo di attenzione e cultura, poi fortemente legata al territorio, ai nostri territori, quindi alle nostre città, AA alle nostre, alla storia dei dei nostri, delle nostre regioni che, ricchissima dal punto di vista culturale, EE quando parliamo di cultura poi parliamo di anche di tradizioni, di tradizioni popolari.
Parliamo di valore peso che hanno in questi contesti, Eh?
I distretti industriali che nascono dall'industrializzazione di una radice di Di economica fortemente basata sull'artigianato, sull'utilizzo dei prodotti tipici e della terra di quelle regioni.
E anche oggi i nostri distretti industriali affondano le loro radici in quella, Eh, in quelle produzioni preindustriali tipiche di quei territori, quindi la cultura è, è il il il territorio e diventa sostanzialmente, insieme alla creatività un fattore critico di successo per.
Garantire quella quella qualità sociale dei prodotti e dei servizi sviluppati e offerti e offerti sul mercato o nel caso di pubbliche amministrazioni, ai cittadini.
E.
Questo fatto?
Se lo vediamo in uno scenario di globalizzazione, ci fa riflettere su altri tipi di ragionamenti, anzi, ci fa andare avanti in questo ragionamento, perché è dal punto di vista della globalizzazione anche l'Italia e particolare e perché in termini di globalizzazione sicuramente l'Italia ragiona e anche a livello di competizione con i paesi più avanzati.

E per esempio, da un punto di vista tecnologico, ma ha sempre avuto un occhio ai paesi in via di sviluppo.
EE quindi alla tradizione culturale di questi paesi.
Forse questa è una caratteristica che ci deriva anche dall'essere stati soprattutto verso alcuni paesi, per motivi diversi legati alle vicende storiche del del 900 e dell'Ottocento e del 900.
E molto a contatto con queste culture, siamo un paese dove di forte emigrazione, per esempio, e quindi con alcune culture come quelle del Sud America, come quelle siamo particolarmente siamo stati presenti e siamo tuttora in qualche modo debitori di questi.
Di questi contatti con queste, con queste realtà, con i paesi diciamo in senso lato e emergenti e.
I diciamo che quindi da una parte il confronto con paesi più avanzati da un punto di vista tecnologico, finanziario, economico, quindi col col nord del mondo diciamo, dall'altra è un contatto e una considerazione anche dei paesi in via di sviluppo dei paesi del Sud del mondo.
Quando dicevamo qualche minuto fa, Eh.
Di questo cambiamento, invece, per quanto riguarda gli aspetti più legati alla alla, all'economia di questa di questa tipologia di di mercati e che si è passati da una valutazione del conseguimento del massimo della riduzione massima possibile dei costi di produzione.
Ha una valorizzazione della della, della qualità e anche da un punto di vista economico è sostanzialmente abbiamo detto in modo implicito, ma adesso è il momento di esplicitarlo che la creatività e la ricerca della qualità sociale rappresenta un asset anche di tipo per lo per lo sviluppo economico e perché questa componente intangibile, legata alle caratteristiche dei beni e dei servizi che vengono sviluppati sia da un punto di vista estetico che da un punto di vista di benessere, che da un punto di vista esperienziale da è comunque una componente che viene remunerata.
L'esempio che facevamo la volta scorsa da quella della serie di design, una sedia di design, una sedia che è comoda, è fatta di un materiale magari molto innovativo da un punto di vista tecnologico, ma una sedia che trasferisce anche delle sensazioni e di benessere Di che possono essere un benessere di carattere estetico, un benessere di carattere emotivo, un benessere di carattere fisico che che per cui vengono comprate le sedie di design EE ci si spende molto di più che che di sedie che si

comprano magari nei grandi magazzini del dell'arredamento che si sono anche sviluppati più.
Di recente EE poi c'è un aspetto legato invece alla ricerca e per quello che riguarda la qualità tecnica dei prodotti materiali, le soluzioni più sofisticate.
Quindi l'insieme di questi due fattori, la valorizzazione della componente intangibile e il peso che ha la ricerca sui materiali utilizzati, sulle sugli strumenti utilizzati e quindi sulla qualità tecnica dei prodotti.
In sostanza, agisce sulla competitività di questi prodotti che non si misura più sul risparmio dei costi di produzione, ma sulla valorizzazione appunto della qualità.
E ha un impatto sulla domanda, perché risponde a una domanda?
Magari in alcune situazioni latente, in altri più esplicita, di qualità complessiva.
Beh, diciamo che questa lo sviluppo di questi, di questi nuovi driver economici nel tempo.
Oh e ha fatto sì che nei paesi che per primi hanno iniziato nel corso del 900, a puntare su questi aspetti EE qui vengono citati la Gran Bretagna, i paesi scandinavi per quello che riguarda l'Europa, quindi un po l'Europa del nord EE sono stati i primi che hanno in qualche modo seguito un percorso.
E che vedeva il passaggio dalla preservazione il patrimonio Eh EE della promozione dello spettacolo come le prime attività patrimonio culturale si intende come prime attività legate alla valorizzazione, diciamo del della componente intangibile di questi prodotti, è di questi servizi allo sviluppo vero e proprio delle industrie creative che in un certo senso Eh ha sdoganato, diciamo così, il l'utilizzo dei di fattori culturali e in contesti legati, per esempio alla moda, al design, ai giochi per i computer, a tutta una serie di di di industrie.
Diciamo che si sono sviluppate a partire da questo concetto un po più tradizionale, un po primordiale, sotto certi aspetti, nel contesto dello sviluppo economico di questi, di questi, di questi ultimi cinquant'anni, di una preservazione del patrimonio culturale e di una promozione dello spettacolo per un.
E parlando del patrimonio culturale e diciamo l'esempio che che che mi viene in mente di fare è che per un sovrintendente ai beni culturali che gestisce un sito archeologico e in questa prima fase diciamo per Proto, in qualche misura forse la preservazione del bene era era l'obiettivo principale EE talmente perseguito con forza che forse nella sua mente era più facile pensare a chiuderlo quel museo a chiuderlo quel sito archeologico affinché non fosse rovinato, contaminato da una fruizione turistica, ad esempio.

Dopodiché, negli anni si è scoperto che da una parte è una preservazione di questo patrimonio culturale che chiude e non apre alla fruizione, diventa come negare alla comunità la fruizione di un bene prezioso.
Primo secondo, ci si è accorti che se non si alimenta economicamente attraverso la fruizione di quel bene, di quel sito archeologico.
E Eh, la capacità finanziaria non si riesce dell'Istituzione, non si riesce neanche a mantenerlo, perché poi comunque nel sito archeologico se lo chiudi ci fa entrare nessuno.
Comunque, casca a pezzi da solo e per non farlo cadere a pezzi ci vogliono delle risorse economiche che attraverso la fruizione e la l'utilizzazione, anche da dal punto di vista del turismo culturale e può essere sostenuto e come proprio manutenzione anche.
Proprio da un punto di vista e di infrastrutture, quindi questo passaggio è un passaggio importante ed è un passaggio indispensabile, anche perché alla Comunità e va trasferito il senso e la possibilità di fruire De delle componenti più culturali, diciamo de delle delle, del delle del paese in cui vive.
Quindi sostanzialmente possiamo dire che tutto questo giochino che abbiamo costruito con queste strane figure ci porta ad affermare anche questo modo di progettare questo modo Di.
E promuovere la qualità sociale e come obiettivo Eh delle delle industrie e culturali e creative del nostro paese, ma in generale è senta un modo per garantire uno sviluppo economico, diventa un asset dello sviluppo economico perché si valorizzano economicamente le componenti intangibili.
Si accresce la qualità tecnica del prodotto e anche questa è una componente che viene valorizzata e in sostanza si dà una maggiore possibilità di competere sul mercato alle imprese che operano in questi contesti, valorizzando appunto la qualità tecnica del prodotto, ma soprattutto in un certo senso, la componente intangibile è legata a quel prodotto, quindi questo è un po lo schema al quale volevo arrivare e ci ho tenuto a fare questo ragionamento con voi sulla creatività e sulle industrie creative in Italia.
E poi vedremo ancora rapidamente altri qualche altro aspetto.
Perché questa logica di attenzione alla qualità sociale di radici, sulla sulla cultura del territorio, delle tradizioni e sulla e quindi sui meccanismi che alimentano la creatività?
Eh, non in un senso così teorico, creativi, purché sia, ma creativi perché si è portatori di una serie di.

Conoscenze e di esperienze sedimentate nei secoli che ci hanno preceduto e un po, come dicevamo, qualche lezione fa anche dal punto di vista della trasformazione digitale delle organizzazioni e di un utilizzo coerente delle tecnologie digitali nella progettazione.
In sostanza noi dobbiamo tornare a fare quello che abbiamo sempre saputo fare in questo paese.
Quindi la lo lo slogan Nera non è un caso che il Rinascimento sia accaduto in Italia.
Proprio perché in Italia le cose possono funzionare in questo modo e anche oggi le imprese di punta del made in Italy sostanzialmente lavorano in questo modo.
Quindi per cambiare la situazione, per utilizzare e utilizzare convenientemente anche le tecnologie digitali bisogna comunque occuparsi del peso della componente intangibile di queste tecnologie, di quella componente che è legata alle modalità.
Le nuove modalità di lavoro che abilitano in tutti i settori di industria, in tutti i contesti.
Alle loro opportunità e.
Ai punti di attenzione che vanno usati nella nel loro utilizzo è, come dicevamo prima, Eh Ludovico nella progettazione, ma anche nella governance, che sono due livelli superiori ancora rispetto all'utilizzo, quindi ci deve essere una qualità nello nello sviluppo di applicazioni.
Oggi, in epoca di transizione digitale legata all'utilizzo, ma ci deve essere una qualità legata anche alla progettazione, che quindi tenga conto delle esigenze degli utenti in una logica anche di rispetto delle persone.
Perché queste tecnologie sono possono essere pesantemente invasive e c'è una qualità da esprimere nella capacità di governance di queste tecnologie, anche a livello sovranazionale e tutti i contesti in cui l'Unione europea sta lavorando, con regolamenti con linee guida, con raccomandazioni nello sviluppo per esempio dei sistemi di intelligenza artificiale nella cyber security, nella privacy, sono tutte regole che in qualche modo indirizzano in termini di governance in termini di governance e di qualità.
E la fase successiva di progettazione la fase successiva di utilizzo a tutti e tre i livelli occorre esprimere una forte qualità nel nella gestione delle tecnologie digitali.
E anche come metodologia di progettazione, come vedremo a partire dalla prossima lezione, forse da quella successiva, ancora, quando parleremo di design thinking, parleremo e lo utilizzeremo alcuni concetti del design thinking proprio per vedere come, anche nello sviluppo delle applicazioni informatiche, dei sistemi informativi

delle piattaforme si sta non replicando delle logiche che sono state provate.
Testate sviluppate nei decenni precedenti nel mondo del design, nel mondo della delle industrie creative.
Una domanda che viene spontanea è, come fare a produrre la creatività e la gravità?
Io penso che sia un qualcosa di innato nell'essere umano, è un po come le competenze software di cui abbiamo parlato.
Le le scorse elezioni, quindi, non è qualcosa che e si deve discutere, se uno è capace, non è capace, siamo tutti potenzialmente capaci, siamo tutti potenzialmente creativi.
Il punto e allenarci il punto e riflettere sopra queste cose.
Il punto è capire perché una persona non è che sa fare squadra o non sa fare squadra, dipende da come è nato una persona, un essere umano è portato a fare squadra quando questa cosa non accade è perché non si è.
Non si sono capite, probabilmente non si sono allenate, non si sono capite alcune contesti, alcune situazioni non si sono allenate.
Le competenze e non si è in qualche modo compreso il valore nell'ambito di un'organizzazione, ad esempio, della capacità di lavorare in squadra, quindi dal punto di vista della creatività EE come produrla e come tirarla fuori, la domanda è, lo studio e che vi ricordo è stato realizzato da una commissione del Ministero della Cultura e diversi anni fa e all'epoca si chiamava ministero dei beni culturali.
Ora la chiave per quello studio e nell'atmosfera culturale, quindi un ambiente culturale, educativo nel settore, appunto del dello sviluppo del de de dei nostri giovani e comunitario.
Quindi, nella nell'esercizio del della cittadinanza e della comunità, che sia libero, interdisciplinare, stimolante, favorisce la creatività e la crescita di talenti.
E qua c'è un tema molto importante e se ci pensate è importante anche dal punto di vista della più strettamente, diciamo rigorosamente parlando della transizione digitale delle organizzazioni che è la formazione il tema della formazione.
Quindi vi vedevamo nei nei, nei cicli di paura, nella.
Il cambiamento, per esempio il cambiamento delle tecnologie nel caso specifico e tu una serie di situazioni in cui è è importante allenare le soft skill, lo dicevamo prima e in qualche modo imparare ad affrontare un'innovazione che sta avvenendo in questo scorcio di Di secolo.
Secolo in questo periodo, in una modalità molto veloce, ma probabilmente avverrà sempre più velocemente nel futuro, quindi è un tema di formazione, è un tema di valorizzazione di quello che, con un'espressione un po un po burocratica e si chiama

capitale umano, all'interno delle organizzazioni e stimolare la creatività, stimolare l'approccio all'innovazione è un tema sicuramente di formazione, oltre che di clima culturale, di di un paese e di un di un contesto sociale.
È interessante questo aspetto è che ci porterà a complicare ancora un pezzettino lo schema che abbiamo costruito nel corso di queste due elezioni.
Allora cultura e creatività possono in qualche modo appoggiarsi, costruirsi, utilizzare, capitalizzare su aspetti diversi possono essere aspetti tecnologici perché si sviluppa un interesse maggiore per comprendere le innovazioni tecnologiche.
Questo è stato tipico dell'informatica, ad esempio del dello scorso De degli ultimi due decenni del 900, gli anni 80 anni 90 possono prevalere ed è comprensibilissimo.
Aspetti economici legati allo sviluppo di nuovi mercati, alla globalizzazione dei mercati, allo sviluppo di nuove linee di business, in taluni casi possono prevalere attenzioni legate ad aspetti giuridici.
Un tema, per esempio, molto rilevante in questo in questo momento e che ha forte attinenza anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali di punta, è quello legato ai ai diritti d'autore, al copyright, alla proprietà intellettuale, soprattutto quando si utilizzano sistemi informatici sofisticati.
Intelligenze artificiali il tema della della della proprietà intellettuale diventa diventa rilevante EE poi il tema della proprietà intellettuale e rileva anche per la creazione di quella atmosfera culturale che si alimenta utilizzando il lavoro di soggetti che non perché svolgono l'attività intellettuale, non debbano essere riconosciuti nel valore economico della della dei loro studi e delle loro e delle loro produzioni.
Quindi è un tema molto rilevante nel contesto dei media nel contesto e in generale anche dell'Accademia, e quindi aspetti giuridici e in altri casi aspetti più, diciamo dichiaratamente culturali nel in senso stretto.
Quindi U richiami alla tradizione, richiami a quelle logiche di qualità sociale che dicevamo che dicevamo prima.
Ecco, combinando questi aspetti, noi ci troviamo in situazioni che possono essere in qualche modo catalogate così, eh, diciamo, paesi aree in cui viene privilegiata una creatività finalizzata alla valorizzazione dell'innovazione in senso lato.
L'innovazione tecnologica, per esempio, e quindi sono quelle iniziative che si che possono essere legate alla società della conoscenza, alle tecnologie della comunicazione, alle innovazioni nelle industrie di contenuti.
Eh?
Da veicolare, appunto attraverso queste queste tecnologie.

Quindi parliamo del settore audiovisivo, del cinema, della musica, del software, dello spettacolo dal vivo, dell'editoria ed è un po il modello di creatività tipico nel nel, nel, nelle, nel, nella storia degli ultimi quarant'anni di di di di sviluppo, della delle delle dell'economia, del che che poi sta che diventerà, come sta succedendo in questo momento, l'economia digitale è un modello tipico dei paesi nord europei e nordamericani.
Sostanze il mondo occidentale, il nord del mondo, ha sposato modelli di creatività più orientati all'innovazione in alcuni settori e l'altro modello è quello invece più legato allo sviluppo della qualità sociale.
Quindi la produzione di cultura in qualche modo che fa riferimento alle manifestazioni della cultura del vivere sociale e di tutti i settori che sono che sono collegati, quindi archivi, biblioteche, musei, monumenti, musica, arte, spettacolo.
E questo è un modello, diciamo così, per grandi linee che proprio dei paesi del Mediterraneo, dei paesi africani, dei paesi latino americani, asiatici, un po del Sud del mondo.
Anche in questo caso, come vedevamo prima, l'Italia ha un po una posizione di cerniera, perché in qualche modo compete opera, contesta, sviluppa logiche di che creatività e legate a entrambe, a entrambi questi modelli diciamo teorici, quindi si colloca veramente in una posizione di cerniera, a parte dal punto di vista geografico, ma anche da un punto di vista della della, della creatività e delle industrie culturali e creative, in una posizione di cerniera.
Quindi, e ha un'attenzione a entrambi questi modelli di creatività per l'innovazione di creatività, per la qualità sociale.
Quindi potremmo dire che alla domanda si può produrre creatività?
Noi possiamo rispondere sì, bisogna impegnarsi a sviluppare un ambiente culturale, sociale aperto, ti attiri talenti.
E vivace da un punto di vista delle delle, della capacità di generare innovazione.
EE che, nel caso specifico del modello di creatività del made in Italy, riesca a mettere insieme questi quattro aspetti tecnologici, economici e giuridici, culturali e in qualche modo ha.
Equilibrare, insomma, una logica di creatività fondata sull'innovazione, per l'innovazione con la logica di di creatività orientata al benessere sociale, alla qualità sociale per la qualità sociale.
Sociale, quindi questo è un po il quadro finale a cui a cui volevo in qualche misura arrivare, che determina anche una forte Eh.

Un forte impatto in tanti settori di industria.
Non ultimo nel settore dell'industria delle tecnologie digitali, è determinato da l'acquisizione di competenze multidisciplinari di competenze trasversali, in particolare nello sviluppo di sistemi informativi nello sviluppo di piattaforme informatiche.
Oggi questi aspetti tecnologici, economici, giuridici, culturali.
Noi dobbiamo tenerli.
Presenti quindi l'industria dell'informatica, EA, pieno titolo oggi molto più che nel passato, un'industria che possiamo catalogare tra le industrie e creative del nostro del nostro paese.
EE questo è importante comprenderlo anche per tarare le competenze che servono agli operatori di questo settore per indirizzare i vari aspetti legati allo sviluppo e all'utilizzo, alla governance, alla progettazione.
Come dicevamo prima delle delle soluzioni informatiche, quindi questa forte multidisciplinarietà è necessaria per sapere diciamo.
È comprendere Eee utilizzare le logiche sia dal punto di vista tecnologico, economico che giuridico che culturali, legate allo sviluppo di una soluzione informatica.
Vabbè sul riassunto non non ci perdo.
Questa è una tabella un po per fare il punto delle tre cose importanti che abbiamo detto, la qualità sociale.
Ludovico arrivo da te e la cultura, perché la cultura è importante e la creatività come un qualcosa che dipende dalla cultura.
Per raggiungere l'obiettivo di conseguire gli obiettivi di qualità sociale dei prodotti e dei servizi sviluppati. Ludovico.

Ludovico Tortora 29:53
No, io volevo solo dire una cosa tecnica, diciamo che non io non vedo le slide condivise, quindi non so se se non sono state condivise.

SANTE DOTTO 30:00
Oh Madonna, ma adesso me lo dici?

Ludovico Tortora 30:04
E perché, in effetti, il discorso filava bene anche senza slide perfe.

SANTE DOTTO 30:05

Perdonami.
Aspetta, perché adesso le dovresti forse vedere?
Mamma mia ragazzi e no, ma questo no.
Ma lo rivediamo un attimo perché queste cose qua e io non è che ci sono particolarmente affezionato per qualche motivo.
A queste tre figure però, secondo me la logica che abbiamo cercato di percorrere per costruirla, ci fa anche ricordare in qualche modo perché ne stiamo parlando, quindi questa è quella che avevamo visto la settimana scorsa, dopodiché siamo passati a riflettere sul peso e sul valore della cultura e delle tradizioni e delle e delle e delle dei fenomeni, diciamo così, produttivi all'interno dei territori e quindi abbiamo aggiunto questa questa sfera di cultura e territorio che è e rappresenta un qualche modo, 11111 un'attenzione, un patrimonio.
Diciamo insomma che sviluppa creatività, sempre i fini nel modello del made in Italy, di produrre beni che indirizzano temi di qualità sociale.
Poi abbiamo detto che tutto questo meccanismo, se quando funziona di fatto va a valorizzare la componente intangibile dei nostri prodotti, dei nostri servizi, la qualità tecnica e quindi ci dà maggiore competitività.
Anche questo, questo tipo di industrie culturali e creative basate su questo modello sono competono sul mercato internazionale.
Perché riescono a valorizzare sia la qualità tecnica dei loro prodotti che la componente di valore intangibile e quindi sono asset per lo sviluppo economico e della serie.
Tanti anni fa qualcuno diceva con la cultura non si mangia.
E questo modello spiega che la cultura è necessaria per potere avere delle imprese di punta che competono in un mercato globale.
Perché proprio è un asset fondante dello sviluppo creativo e innovativo di nuovi prodotti e nuovi servizi che indirizzano esigenze fino a quel momento non identificate.
Innovativi anche da questo punto di vista.
Poi ci siamo interrogati sul fatto se la la la competitività si poteva produrre perché c'è a sto punto si è bello.
Il modello è bello, ma come si produce?
La la compete, mi dai quello di fuori.

Due fatti importanti relativi all'atmosfera culturale che fa da terreno da humus per lo sviluppo di industrie creative nei vari settori e atmosfera culturale.
Che significa attenzione all'educazione, quindi facciamo crescere i nostri giovani con facendogli acquisire i vari linguaggi che occorre conoscere per potere acquisire questo livello, mettere in campo questo livello di creatività.
Dicevo prima l'essere umano e creativo per definizione, ma in qualche modo questa creatività va stimolata, va allenata e quindi il mondo della formazione e dell'educazione rileva ai fini della creazione della dell'atmosfera culturale di un paese, la circolazione di idee, la libera circolazione di idee, la circolazione di talenti.
E poi c'è un aspetto legato alla alla vita sociale di quella comunità, di quel contesto che si può alimentare anche in modo significativo da fattori culturali EI nostri territori, sono ricchi di culture e di tradizioni di tutti i tipi e quindi per questo il made in Italy affonda le sue radici su queste atmosfere culturali che in alcuni distretti poi si sono sviluppate più che in altre parti del nostro territorio.
Su questo è indubbio, ma dimostrano quello che abbiamo detto fin qui, che creatività, cultura, territorio sono cose che viaggiano insieme e l'atmosfera culturale è in grado di stabilire delle condizioni ottimali per lo sviluppo della creatività e lo sviluppo dei talenti.
Poi questa questo sviluppo si può collegare, i la creatività può essere legata più ad aspetti tecnologici, economici, giuridici, culturali.
E qui abbiamo detto che il made in Italy, il nostro paese, riesce ad avere entrambe queste visioni della creatività per innovazione e della creatività, per la qualità sociale e in questo caso e anche in questo caso 1 1 rappresenta un contesto di cerniera tra visioni, creatività dell'innovazione più del nord del mondo, creatività per la qualità sociale ed e le tradizioni popolari più del Sud del mondo.
E noi ci collochiamo a metà perché abbiamo sia l'uno che l'altro, quindi siamo a metà da un punto di vista geografico, tra il nord e sud del mondo.
Ma siamo a metà anche dal punto di vista della sensibilità che abbiamo sia per innovazione tecnolo già che per la qualità sociale e per le tradizioni e per i fenomeni culturali.
E vabbè, questo l'abbiamo già detto, è una notazione sui punti di forza e le aree di miglioramento.
Diciamo il punto di forza è che siamo consapevoli che non basta all'originalità.
E così come non basta nel nell'informatica la nuda tecnologia, ci vuole qualcosa di piu EE questo qualcosa di più.

E proprio quello schema del del modello italiano di creatività che dicevamo prima EE possiamo anche vantaggiosamente utilizzare la forte cultura e le forti tradizioni dei nostri distretti territoriali, dove siamo un pochino invece in area di miglioramento che in questo studio che da del 2004 ma siamo nel 2024 mi sento di dire che tutte queste cose sono vere.
Ancora oggi siamo un po deboli sulla frontiera della conoscenza, perché sulla sul, sulla frontiera di innovazione tecnologica dei contenuti della comunicazione, della proprietà intellettuale e insomma facciamo resistenza, facciamo resistenza e sono ancora logiche e in qualche modo diciamo relegate al mondo del made in Italy e che poi soffre di tanti altri problemi.
Per la verità, non ultimo il la gestione del passaggio generazionale e molte imprese del made in Italy le punte dell'iceberg delle imprese della moda delle vengono acquisite da imprese straniere e con ritmi insomma inquietanti per certi versi, perché perdiamo mow?
E questo fa sì che.
In un grandi contesti, contesto della grande impresa, della media impresa EE delle PMI che non hanno questa visione, diciamo culturale del made in Italy.
E in effetti le conoscenze in questi settori non siano non siano sufficienti, non siamo adeguati.
Noi abbiamo quattro milioni di piccole e medie imprese e che oggi affrontano per esempio la transizione digitale con enorme difficoltà perché sono indietro al punto di vista di competenze soft e competenze hard necessarie per fare leva su queste tecnologie.
Per esempio, e questa situazione è datata 2004, ma nel 2024 siamo siamo secondo me abbastanza ancora allineati a questa fotografia.
Questo rapporto di questa Commissione va avanti dando delle tabelle di sintesi che non vi sto a raccontare perche se avete interesse poi vi do un po di materiale invece che però metterò solo su Canvas un semplicemente perché chi ha interesse a approfondire questo tema può magari trovarci uno spunto per per per realizzare il proprio project work.
E però la cosa che volevo ancora dirvi e come vengono classificate, a parte la catena del di produzione del valore che avevamo già visto, dalla progettazione alla produzione, distribuzione e tu, le attività e le filiere diciamo le le diciamo del del dell'indotto, di di filiera.
E è proprio questo tema della classificazione di queste imprese è che poi, appunto,

nelle tabelle che potete vedere sono Tate perché ovviamente è roba 2004 in termini di numero di addetti in termini di fatturati in termini di sviluppo però interessante perché è un pezzo di storia del nostro paese e tutta una serie di considerazioni proporzionando alcuni parametri, secondo me, appunto, sono valide ancora oggi.
Sostanzialmente, poi i settori in questo studio delle delle industrie culturali e creative, ma è importante e interessante condividerlo per avere anche un riferimento.
A tutt'oggi, quando sono quelli della cultura materiale, inteso come moda, design industriale, artigianato industriale, gusto della produzione di contenuti, quindi il software editoria, la tipo, la radio, la pubblicità, il cinema interessante è la collocazione del software.
Vent'anni fa si è messo il software nella logica delle delle del made in Italy italiano, nella logica dell'industria creative, culturali e creative.
Estremamente interessante questa cosa e lungimirante.
E poi c'è tutto il settore, diciamo del patrimonio storico artistico, quindi le la valorizzazione del patrimonio culturale Music, lo spettacolo architettura, arte contemporanea.
E in questa classificazione lo studio va avanti con tutta una serie di tabelle, fino ad arrivare a una serie di raccomandazioni sulle strategie e delle azioni da intraprendere per la crescita dell'Italia e nell'economia della creatività.
E potremmo oggi dire, forse la crescita dell'Italia nel contesto dell'economia digitale.
EE vabbè, e qua ci sono una serie di di cose, per esempio di ambizioni come le c'è uno studio che sono molto interessanti perché sono passati vent'anni, ma secondo me sono ambizioni che che vanno che vanno bene anche anche anche oggi.
Per esempio, le avere maggiore concertazione tra le Istituzioni che si occupano di creatività e le industrie culturali.
E levare l'eccellenza della creatività nelle città e sul territorio, garantire la successione generazionale dei talenti e creativi nelle industrie culturali.
De parlavamo prima delle delle piccole e medie imprese e dell'industria del made in Italy, sistemi informativi e capitale umano all'origine della creatività.
Questa cosa è molto lungimirante, eravamo in epoca di transizione digitale, ma questa cosa era stata individuata vent'anni fa.
Migliorare la reputazione internazionale della cultura italiana, che poi e è il nostro petrolio e perché è l'unica, l'unico, l'unica materia prima che non è una materia prima.
Ma per capirci, che ha l'Italia EE la sua cultura, i suoi musei, il suo patrimonio artistico

e quindi è un tema economico di rilevanza per il nostro paese e tutta una serie di cose che secondo me, come vi dicevo, potete approfondire un attimo, se vi interessa ai fini del vostro project work o così per cultura personale che ritrovate in questa, in questa in questa pubblicazione, diciamo che in questo materiale, reperibile su Internet e la creatività, i punti di attenzione io mi sono sentito di sintetizzarli perché avevo il timore che su questo discorso perdessimo un po la.
Bussola, prendo una serie di Di parentesi, quindi i temi sui quali volevo fissare la vostra attenzione sono il senso, la definizione.
In qualche modo e le caratteristiche di creatività collegata alla qualità sociale, l'evoluzione del mercato dei beni, della cultura materiale dalla concorrenza su sui bassi costi di produzione alla competizione, sulla qualità dei prodotti e la valorizzazione della della componente immateriale del valore immateriale di questi prodotti, il rapporto tra creatività, cultura e territorio.
Quindi, in particolare, questo riguarda proprio il nostro territorio, il nostro paese, le logiche di produzione della creatività, quindi come sviluppo di una comunità aperta e di e di programmi educativi adeguati.
E poi questo discorso sui diversi settori in cui, Eh.
In cui vi faccio anche vedere un attimo quello che vi pubblico su Canvas, ma che non non cioè andatevelo a vedere chi è interessato, magari a sviluppare un ragionamento sulla trasformazione digitale di organizzazioni che magari lavorano sul territorio oppure lavorano nel mondo del design e della cultura materiale.
E qui ci sono dei dei, delle cose che io ho provato a riassumere e estraendo.
Diciamo delle parti da quel rapporto, oppure nel mondo della moda, oppure nel mondo dell'architettura, oppure nel mondo dell'informatica, oppure nel mondo della della comunicazione, della pubblicità.
E così via.
Il cinema e la televisione, l'industria del gusto che l'arte contemporanea e il patrimonio culturale tour, ecco io su questi temi no, non non sto a sviluppare un ragionamento perché poi non e neanche l'obiettivo del nostro corso.
Però se qualcuno fosse interessato a ragionare e approfondire il tema della trasformazione digitale delle organizzazioni che operano in questi contesti, potete avere un primo punto di riferimento di di diciamo un percorso per per svilupparlo, questo approfondimento e lo trovate in questo materiale.
Dopodiché vi lascio anche questo studio e di un economista, Pierluigi sacco, che ha lavorato molto anche con l'Unione, con l'Unione europea, che fa un'altro

ragionamento sul potenziale, magari inespresso, Eh, questo è un documento del 2013, uno studio del 2013, quindi una decina d'anni fa e su cui scommettere, proprio in termini di sviluppo dell'economia, dell'economia nazionale, dell'economia italiana e fa dei ragionamenti interessanti dal punto di vista del Ranking, diciamo così, di queste, di queste industrie e culturali e creativi e creative italiane rispetto al resto del del mondo.
Mondo è EE quindi potrebbe essere 1 1.
Tema costruisce degli indicatori e da dei numeri è molto interessante anche sul trend, la crescita o la perdita del del dell'Italia e nei vari settori, per esempio nel mondo dell'arte o nel mondo dell'architettura.
Vedete qua, ci sono i la scansione dei tempi, cinquant'anni di cinquant'anni e cinquant'anni è nel nel mondo del dell'arte siamo siamo molto scesi nel mondo nel mondo dell'architettura, anche siamo cresciuti o perlomeno teniamo botta nel nel mondo del design e insomma nel mondo della moda.
Mica tanto nel Food andiamo fortissimi EE quindi insomma, una cosa un po che ci posiziona rispetto a paesi di punta nel contesto di queste industrie culturali e creative e ed anche un peso al brand Italia del mondo.
E quindi è interessante se volete approfondire questo questo ragionamento e quindi anche questo materiale ve lo ve lo ve lo metto su Canvas e abbiamo ancora si abbiamo ancora tempo.
Vi vorrei invece adesso perché man mano ci stiamo spostando su sui temi più legati, eh, alla all'utilizzo di queste competenze software, che pure abbiamo visto l'evoluzione organizzativa il la roadmap della trasformazione digitale e il tema del dell'innovazione della creatività.
EE prima di affrontare temi strettamente legati alla progettazione dei sistemi informativi, alle logiche con cui progettare i sistemi informativi.
In particolare, vi dicevo alle inizieremo alcuni elementi della metodologia del design thinking che è un po riassume una serie di caratteristiche e potremmo scollego un attimo, questo, potremmo vedere rapidamente un ragionamento che ci tenevo a fare.
Per quello che riguarda.
Vediamo un po dove.
Eccolo, questo qui.
Per quello che riguarda le logiche.
Con cui si stanno sviluppando mamma mia sta figura Eh, non non si vede proprio.

Comunque, vabbè, così è così vera.
Propongo poi magari la sistemo con cui si stanno sviluppando in rete le piattaforme informatiche più di moda e la nuova logica del metaverso, che comunque comporta tutta una serie di attenzioni anche nello sviluppo di soluzioni informatiche a uso e consumo delle aziende e delle pubbliche amministrazioni.
Dal punto di vista delle della privacy, ad esempio, e del rispetto per la persona.
E allora?
Queste però non si vedono proprio.
Ecco qua che c'è scritto, Ah vabbè, questa è la, questo va sistemato, eccolo qui.
Vabbè, qua trovate i riferimenti da cui ho tratto queste riflessioni che volevo fare con voi un po più ampi rispetto alle tematiche e di utilizzo dei dati personali e nelle applicazioni e al tema della privacy.
Allora, in fondo i social media media che cosa ci hanno i insegnato, lo sviluppo, la rivoluzione proprio dei social?
Viaggiando in insegnato, abbiamo capito, cioè abbiamo messo un pò, ma abbiamo capito che i dati sono il petrolio del terzo millennio, sono il petrolio di questa economia digitale e in particolare le informazioni delle persone che possono essere usate anche per orientare quello che possiamo vedere leggere e comprare.
Come ben sappiamo, con logiche di profilazione, sulle quali torneremo tra un attimo, ma che ci sono assolutamente note.
Quello che forse è meno noto è la rilevanza che queste cose assumono e poiché riguardano persone di tutte le età e potenziali, diciamo vittime di loro stessi da parte di fasce di popolazione che, per motivi proprio di lavoro, cronologici, di età eccetera, generazionali, non hanno lavorato nel mondo dell'informatica.
E uno su tutte le informazioni personali che noi mettiamo in rete e consapevolmente consapevolmente sono sono una marea.
È semplicemente, magari accettando cookies di vario tipo, tant'è che di questo si è poi occupata l'Unione europea e la legge e le le regole linee guida Eee le le le le direttive europee in termini di protezione della privacy lo lo testimoniano.
Recepite anche in Italia, tra l'altro col famoso col famoso GDPR, quindi regolamento per la gestione delle delle delle informazioni personali e ancora oggi in fasce di popolazione molto importanti.
Non sono consapevoli di queste cose, a cominciare dai ragazzi che, nativi digitali, che giovanissimi utilizzano le tecnologie e le tecnologie digitali?
Praticamente da quando sono nati, come qualcuno di voi è, fa parte già di questa, di

questa categoria.
Insomma, EE questo è un tema che rileva anche dal punto di vista della progettazione dei sistemi informativi e le possibilità di profilazione e determinano delle situazioni di cui spesso non siamo consapevoli.
Beh, molti di voi sanno e lo avete verificato, Eh, dal vivo che se due persone fanno la stessa ricerca su Google ottengono risultati diversi.
E questo perché?
Perché comunque, coscientemente o meno, noi veniamo sistematicamente profilati e quindi le nostre ricerche, le nostre attività in rete e possono essere in qualche modo utilizzate consapevolmente o meno, perché se inconsapevolmente accettiamo i cookie.
Se lo facciamo questa cosa, questi dati li forniamo senza aver capito cosa stiamo facendo, ma semplicemente quando noi in alcune piattaforme ci vengono chieste le nostre preferenze consapevolmente, noi indirizziamo questa cosa.
Perché fornendo le nostre preferenze diamo l'opportunità a sistemi di intelligenza artificiale che navigano sulla rete, raccogliendo informazioni di tutti i tipi di Profili secondo le diverse categorie di cui possiamo fare parte.
Quindi i cittadini di sesso maschile, laureati, non laureati e così via.
La.
La questione drammatica comunque da da conoscere, da comprendere è che è questa situazione genera eh, sostanzialmente l'utilità, la formazione di bolle informative in cui noi ci infiliamo quindi a forza di dare preferenze a forza di accettare.
I cookies si restringe progressivamente il mondo, la parte del mondo Internet che noi vediamo perché questa profilazione ci chiude in una bolla informativa.
In taluni casi queste bolle informative si restringono, si estinguono, si estinguono, si restringono, per cui alla fine io penso che tutte le persone su Internet siano dei terrapiattisti, semplicemente perché mi sono infilato nella bolla informativa dei dei 100 terrapiattisti che si raccontano tutti le stesse cose e che danno la sensazione a chi ci entra dentro, che in realtà tutto il mondo di Internet è quindi tutto il mondo.
Pensi gran parte del mondo, pensi che la terra è piatta?
Questa, questa questo fenomeno delle borre informative ha un'enorme rilevanza sociologica oggi e determina anche la diffusione di notizie false e distorte EA tutti i livelli e quindi il tema del tema delle fake news nasce da questi meccanismi di profilazione.

Se consideriamo poi che il 50% dei messaggi sono prodotti da robot e quindi da sistemi di intelligenza artificiale, alla fine della fiera e capiamo che questa, queste fake news si diffondono in pochissimo tempo in modo virale.
E noi stessi possiamo rimanere vittima, pensiamo alle giovanissime generazioni, ci sono ragazzi che si sono tolti la vita perché sono finiti su Internet malamente.
E tutte queste informazioni si diffondono realmente alla velocità della luce in rete e sono di difficilissima.
Di difficilissima individuazione e di ancor più difficile e possibilità di cancellazioni.
Quindi queste tecniche di analisi e classificazione, tralasciando le bolle informative, le patologie, le fake news servono comunque per poterci in qualche modo indirizzare in diverse categorie, elettori, consumatori, risparmiatori, utenti di servizi, professionisti, pazienti, utilizzando i dati che noi stessi forniamo, forniamo a fini predittivi, cioè in qualche modo per prevedere il nostro comportamento e magari per influenzarlo.
E qua ci sono una serie, vabbè cosa sono i sistemi di intelligenza artificiale?
Non ci sto, perde tempo.
Penso che sia noto, forse per alcuni di voi in relazione agli studi che avete fatto al lavoro, che fate.
Questi concetti possono non essere troppo chiari, ma insomma ci sono. Questi.
Mi soffermo un attimo a beneficio di chi, magari U proviene da da mondi un po diversi da quelli dell'informatica, allora innanzitutto io vi dico che personalmente, quando parliamo di intelligenza artificiale ci metterei sempre delle virgolette, perché non possiamo parlare di intelligenza parlando di computer.
Sostanzialmente sono computer che utilizzano algoritmi di calcolo basati su regole sintattiche, quindi non di semantica, i computer non sanno nulla.
Il significato dei dati che manipolano non è una questione compresa dai computer e utilizzano regole sintattiche.
E elaborano, su base statistica enormi quantità di dati EA velocità, volumi di dati e velocità irraggiungibili per gli esseri umani.
Ma non sanno interpretare il contenuto di questi risultati.
Tutti nudi, quindi c'è sempre un essere umano alla fine che riceve un output da un'intelligenza artificiale e deve in qualche modo prendere delle decisioni machine learning sono applicazioni di intelligenza artificiale che consentono ai sistemi di apprendere e costruire nuove regole.
Perché la novità delle dei dei dei, dell'intelligenza artificiale di oggi rispetto a quella che è quarant'anni fa era era nei laboratori di informatica EE non solo, che gira sui

nostri telefonini in un certo senso la utilizziamo sui nostri smartphone, ma che si possono costruire delle regole perché riescono ad elaborare i dati.
L'enorme massa di dati su Internet che consente di vedere come vanno a finire, diciamo così le cose che loro elaborano nel contesto di in cui nel loro dominio di competenza e sulla base dei risultati si costruiscono regole diverse.
Possono costruirsi regole diverse, le reti neurali sostanzialmente sono architetture informatiche che simulano processi cerebrali, nel senso che sono nodi di computer che si attivano al raggiungimento di certe soglie di certi indicatori EE danno un po l'idea dal punto di vista della logica come di un cervello che ne tu mi appunto che vengono attivati da sinapsi, ma in realtà non sono neuroni, non sono sinapsi, sono computer che si scambiano messaggi l'un con l'altro e alla al raggiungimento di certi di certi livelli, trigger elaborano delle cose, sono le reti neurali, architetture informatiche utilizzate in una logica di Deep.
Learning di apprendimento più sofisticato di regole da parte di un sistema di intelligenza artificiale, quindi sostanzialmente quando sentite questi termini, il senso di queste, di queste realtà e informatiche è un po, è un questo, il tutto in un contesto di gestione comunque di regole sintattiche e di elaborazioni di enormi volumi di dati.
Ma su base rigorosamente statistica, per prevedere, per prevedere, per quanto possibile dare agli esseri umani che li utilizzano la capacità di di prevedere che cosa potrebbe accadere in futuro in quel contesto.
E.
Perché questi sistemi possono condizionare in qualche modo?
L'abbiamo capito perché possono dare e la possibilità di prevedere fenomeni e quindi orientare delle scelte, orientare delle decisioni, se mal interpretati e d'altro canto ci possono condizionare perché ci chiudono in una bolla informativa, ci diciamo puntano come soggetti appartenenti a determinate categorie che vengono fuori da logiche di profilazione.
Nell'informatica le cose diciamo positive di questo mondo che vanno gestite con Sapienza diciamo, sono ad esempio le tecniche di ottimizzazione della ricerca sui sui delle ricerche sui motori di ricerca, quindi realizzare dei siti in cui alcune parole chiave, alcune logiche vengano più siano, più coerenti con gli algoritmi dei motori di ricerca.
Per poter sparire come impresa in cima, per esempio, alle ricerche dei dei, dei motori di ricerca più noti.
Quindi, Eh si creano delle situazioni in cui si possono.

Eh, diciamo.
Scrivere, sviluppare e dei siti utilizzando meccanismi che regole in qualche modo che ci aiutano a essere più visibili in rete è la stessa cosa in un mondo in cui questo questo non dovrebbe forse succedere, ma sta avvenendo in modo piuttosto spinto. Riguarda, per esempio, la costruzione dei curricula, siccome nel mondo delle risorse umane si utilizzano spesso motori di grandi aziende o le grandi aziende di selezione del personale a cui le aziende si rivolgono utilizzano motori di ricerca per selezionare curricula, scrivere un curriculum sta diventando ormai un mestiere, quello di insegnare a scrivere un curriculum utilizzando parole, termini, collocazioni di di di attività, valorizzazione di alcune attività rispetto ad altre e che vengono intercettate più facilmente dagli algoritmi dei motori di ricerca, per cui una persona bravissima, degnissima, che scrive un curriculum a caso a cavolo non è che viene.
Scartata da uno che lo legge e che non gli piace, ma manco ci arriva, ma anzi magari un essere umano potrebbe essere stimolato da un paio di cose un po strane che sono contenute in quei curriculum e invita una persona, un colloquio con moda, Ricerca. È impossibile.
Quindi nascono un po mestieri diversi e quindi anche queste queste situazioni di profilazione che ci tenevo un po condividere con voi, a rifletterci insieme e magari nel contesto di un di un project work su su questi temi.
Chi vuole può anche un po approfondire, fanno si che che poi succedano dei fenomeni stranissimi e anche è molto complesso l'utilizzo dell'intelligenza artificiale nei sistemi di della giustizia, per esempio negli Stati Uniti questa cosa è possibile effettivamente sapere che in una certa circostanza, in una certa zona, in una certa situazione, in un certo contesto, un imputato di caratteristiche molto simili a quelle a quello che stiamo giudicando nel 97, anzi, nel 99,9% dei casi è stato condannato?
Ecco avere questa informazione in un sistema di intelligenza artificiale per un giudice può essere 1111 cosa complessa da gestire perché sta nella sua responsabilità di essere umano che decide stabilire se il suo imputato sta in quello 0,1 percentuale di casi in cui l'imputato era innocente e sostenerlo nei confronti di un'opinione pubblica nel momento in cui venisse fuori che il sistema di intelligenza artificiale gli aveva detto che al 99,9% era colpevole.
Capite che la responsabilità degli esseri umani cambia anche nella capacità di non adattarsi alle indicazioni, agli orientamenti?
Diciamo così, che alcuni dati elaborati da sistemi di intelligenza artificiale possono spingere.

Quindi quel giudice e quel collegio giudicante dovrà essere così forte da dire no. Questo è imputato e comunque innocente.
Per questo questo e questo motivo e non è così facile, soprattutto una cultura americana in cui il processo penale è molto legato ai precedenti e il dibattimento è molto diverso dal nostro, in cui sostanzialmente si ricostruisce in Aula attraverso le testimonianze, quello che è avvenuto anche al di là di quanto era stato dichiarato e verbalizzato dalle forze di polizia in una fase preliminare.
Quindi ci sono degli utilizzi dell'intelligenza artificiale che vanno ben compresi e tra l'altro anche delle tecniche di sviluppo che consentano di controllare le regole che i sistemi di intelligenza artificiale nel tempo si costruiscono da soli.
Quindi la manutenzione di sistemi di intelligenza artificiale è molto diversa dalla manutenzione di un'applicazione normale in cui si andava a intervenire se qualcuno, se qualche utente individuava un problema per cui sotto certe condizioni il computer diceva che 3+2 faceva sei e li si corregge, e qua bisogna andare a correggere le nuove regole che il computer in autonomia si è costruito.
È una cosa più complessa.
L'altra questione è legata alle tecniche di content marketing, quindi alla creazione di contenuti di valore per le persone che raggiungono il nostro sito e che è una questione positiva se vogliamo promuovere correttamente il nostro prodotto.
Può diventare condizionante se in qualche modo è finalizzata a profilare le persone per attirare, diciamo così, soggetti che magari di quei di quei prodotti, di quei servizi non avrebbero bisogno.
Ma per farglieli in qualche modo diventare indispensabili.
Quindi anche sul marketing e ci sono delle riflessioni che si potrebbero fare.
Qualcuna, forse avremo, avremo tempo di farne, però dal punto di vista del risvolto specifico legato ad alcune applicazioni, diciamo alcuni utilizzi delle tecnologie digitali più evolute.
Questi sono due esempi, comunque che vi volevo, volevo sottoporre alla vostra riflessione, ah poi questa, questa è la parte che mi diverte di piu questa e la la dovevamo fare Ludovico con una con una classe diciamo più nutrita.
Ma insomma, ve la lascio perché poi io penso che tutte queste preoccupazioni, questi queste opportunità e questi impatti potenzialmente negativi di cui si parla in queste in queste particolari, in questo caso di studio la fantascienza l'ha già anticipata.
La fantascienza l'ha già viste, come sempre accade, spesso accade nella storia

dell'umanità.
E allora la domanda è, se se qualcuno di voi conosce questo personaggio è è è perché può essere interessante questo personaggio?
Si chiama Isaac Asimov e ha scritto, Eh?
Se se siete appassionati di asimov, sapete di che cosa parlo perché ha scritto nel.
Negli anni 40, negli anni 40 nella Fondazione, in particolare nella trilogia di Fondazione, ma anche nella legge robotica, che forse dovrebbero diventare delle leggi davvero, oggi come oggi ha scritto delle cose che rilevano anche nel mondo della transizione digitale in cui stiamo vivendo, per esempio la trilogia del della Fondazione e immagina questo, questa guerra planetaria di tutti contro tutti nell'universo ormai colonizzato dagli esseri umani in tutte le sue, in tutti i pianeti possibili e immaginabili, e della galassia in cui sostanzialmente ci sono due categorie di soggetti deputati a De detenere dei patrimoni di conoscenza.
Ci sono quelli della prima della prima Fondazione che sono sostanzialmente i Technology, che stanno tutti raccolti in un pianeta.
Adesso non ve la faccio lunga e ci sono quelli della seconda.
Questi, si sa, c'è un.
C'è un in questo universo disperso su tutta la galassia, c'è un pianeta in cui ci sono tutti quelli che sviluppano le tecnologie più evolute.
Bene e c'è una un'altra realtà di soggetti che è la seconda Fondazione che invece non sono soggetti noti e sono i detentori dei meccanismi con cui evolvono gli eventi umani e sono i detentori di quella scienza che asimov.
Ma la psicostoria, che è la psicostoria, è un'insieme di regole e un algoritmo sostanzialmente diremmo oggi che regola gli eventi dell'umanità, delle masse e secondo regole precise e quindi sanno determinare quello che succederà e sanno condizionare gli eventi.
Eventi proprio perché detengono questa conoscenza, allora a me viene da dire che se penso agli algoritmi dell'intelligenza artificiale, alle piattaforme social, al condizionamento che possono generare, mi sa che asimov l'aveva vista lunga dal punto di vista delle possibili, dei possibili utilizzi, diciamo Eh, non è.
E diciamo critici, ecco di di queste piattaforme è un'altra cosa divertente.
È questo filmato che questi filmati, che poi potete vedere, se ne avrete voglia che sono tratti dal film 2001, Odissea nello spazio, che è un film nel 1968.
Allora in questo film si vede un'intelligenza artificiale che non obbedisce agli esseri umani, è sostanzialmente.

E si salva soltanto uno Eh?
Un essere umano che fonda la nostra secondo un'accezione, la nostra civiltà.
E allora, in queste due figurine vedete il momento in cui l'intelligenza artificiale uccide tutti i componenti di quella missione spaziale che erano gli ultimi rimasti vivi sulla faccia della terra, tra l'altro se ne salva solo uno che alla fine riesce a sconfiggere questa intelligenza artificiale.
E qui vedete la parte invece iniziale del film, la famosa scena del primate che raccoglie casualmente un osso e capisce che quell'osso può diventare un'arma e può consentirgli di uccidere degli animali e quindi nutrire la sua comunità o di scacciare altri soggetti al nemici che in qualche modo vogliono depredare del delle delle bestie, degli animali che hanno appena ucciso.
Quindi la nascita del del del dello strumento come intermediario tra l'essere umano e la realta.
Ora la cosa divertente è che quando chiedevano Asimov, ma storia che non si capisce bene l'umanità che finisce, ne resta uno solo.
Ma insomma, è un apocalisse e asimov diceva, no, questa è la nascita della nuova umanità e la nascita della nostra società, del della nostra, diciamo storia.
In realtà questa cosa è contraddetta da una piccolo segnale che è il nome di questo computer, l'intelligenza artificiale che fa tutta questa idea di Dio, si chiama al al, è un acronimo composto da tre lettere HL che sono le tre lettere che procedo precedono. Nell'alfabeto, rispettivamente la i la BE la m guarda caso il computer che è venuto dopo si chiamava BM.
Allora la questione che secondo me asimo farà e chiedo scusa.
Stanley Cup ha detto Asimov, Stanley Kubrick non ha mai voluto confermare è che l'umanità che finisce male e la nostra è quella che ricomincia, ricomincia da zero ed è quella del primate, cioè una un'umanità in cui l'utilizzo sconsiderato scriteriato della tecnologia, in particolare della tecnologia digitale, ha portato alla fine.
Quindi questa lettura un po diciamo così, come la potremmo definire non so, eh? Apocalittica di questo film, secondo me dettata da questo, da questo segnale che ci ha lasciato Kubrick di questo nome che precede, precede quello della BM.
Quindi noi saremo sì i figli del del del primate diciamo IIII pronipoti del primate che ricostruisce il mondo.
Ma la società e il l'essere gli esseri umani che ci hanno preceduto si sono autodistrutti perché hanno malamente utilizzato le tecnologie digitali e questa cosa public se l'è inventata nel 1968, quindi tra asimov negli anni 40 e Kubrick negli anni

60.
Secondo me è vero che la tecnologia e la la fantascienza ha capito dove potevano arrivare le frontiere della tecnologia, eppure è vero che ci ha mostrato, forse public, che cosa va evitato?
Cioè va evitato la fine di fare il devi fare la fine di quelli che ci hanno preceduto, perché si sono fatti, in sostanza, distruggere dal dalle tecnologie digitali.
Quindi tutto questo io lo riassumo in questa ultima slide, perché ve ne parlo perché noi dobbiamo avere la consapevolezza di quello che possiamo fare come operatori di questo settore come soggetti e titolati a partecipare attivamente a promuovere EA.
Sviluppare correttamente la la transizione digitale e quindi dobbiamo avere tutta una serie di consapevolezze, perché dobbiamo sapere che non ha senso avere paura.
Troveremo sul nostro percorso molte persone che per i motivi che vi ho detto, hanno paura delle tecnologie, altri che saranno entusiasti qui.
Non si tratta né di avere paura, né di essere entusiasti, qui si tratta di capire che il progresso, l'umanità non l'ha mai fermato.
E magari le tecnologie abbiamo usate malamente, basta pensare al 900, alle guerre mondiali e alla bomba atomica e capiamo di che cosa stiamo parlando.
Questa quarta rivoluzione industriale, come le altre che l'hanno preceduta, in realtà è vero che ha in sé le grandi contraddizioni dei rischi, ne abbiamo parlato, ma anche delle grandi opportunità.
E questo sentiero va trovato tra, diciamo l'entusiasmo o folle o il rifiuto altrettanto folle va trovato mettendo come progettando il sistemi in cui il nostro target, il nostro punto di riferimento, è da tenere costantemente in nel, nel giusto, nella giusta considerazione.
L'essere umano, quindi noi saremo progettisti di una transizione digitale e coerenti, se riusciremo a tenere conto sempre dei diritti dell'essere umano, dei suoi bisogni, del suo benessere, del suo valore e questa cosa non dobbiamo dimenticarla mai, perché qualunque applicazione noi svilupperemo potrebbe condizionare.
Sicuramente va cambiare il modo di lavorare, ma potrebbe anche condizionare.
La le le menti dei soggetti a cui si rivolgono delle persone che ci ruotano intorno, forse noi siamo in condizione consapevoli di tutto ciò.
AA siamo in condizione di promuovere un nuovo modo di fortemente veicolato, fortemente condizionato in senso positivo, dalla possibilità di utilizzare tutta questa conoscenza che abbiamo intorno, perché è una cosa va detta, la rete potrà avere

anche tanti rischi, potrà avere, ma noi non abbiamo mai avuto gli esseri umani, non hanno mai avuto tanta conoscenza a disposizione con un click come noi c'abbiamo oggi.
Questa cosa deve generare perché sennò sta storia finisce come ci hanno spiegato sia Asimov Republic malamente se non riusciamo a costruire questo che a me viene da chiamare umanesimo della conoscenza, che è quel modo di mettere insieme una serie di competenze per affrontare sia le contraddizioni e le disuguaglianze che genera questa quarta rivoluzione industriale.
Ma forse anche quelle che che abbiamo ereditato dalle rivoluzioni industriali precedenti, che non sono stati per nulla, non sono state per nulla indolori.
Quindi penso che questo la capacità di trovare il sentiero giusto nel, nel, nel nell'interpretare i ruoli che ciascuno di noi e ciascuno di voi avrà nel contesto della transizione digitale, sia non solo possibile trovarlo.
Questo sentiero, ma sia possibile percorrerlo con successo, tenendo conto di una serie di cose su alcune di queste ci torneremo nel.
Nell'ambito di questo corso su altre, visto che la maggior parte di voi si è iscritto al corso di consapevolezza ed etica digitale, ci torneremo approfondendo un po i temi di questa di questo caso di studio legato al metaverso e alle piattaforme rete e ai social.
Ci torneremo nell'ambito di di quel corso, di quel corso che avete deciso di di seguire
EE quindi è un tema che io volevo comunque in qualche modo impostare perché ci serve.
Ci è utile nella logica di progettazione dei sistemi, di tenere presenti questi fatti.
EE quindi adesso andremo avanti nelle prossime elezioni.
Parlando di metodologie di progettazione.
Se ci sono domande Ludovico che vuoi fare sennò le lasciamo a chi ascolterà questa lezione e le discuteremo magari insieme.
Sono le 20:18.

Ludovico Tortora 1:14:28
Allora no, io io più che domande avrei un paio di parentesi, una più leggera dell'altra, praticamente una.
È forse un arricchimento dei vari esempi, oltre a insomma Kubrick, visto che lo sto, lo sto leggendo proprio adesso e stiamo parlando di fantascienza degli anni 60 e la

svastica sul Sole di Filippi di Filippi Kei **** che l'uomo nell'alto castello si chiama in inglese, considerato un po il padre Di del filone cyberpunk, come si chiama adesso?

SANTE DOTTO 1:14:40
Eh, con piacere.
Sì.

Ludovico Tortora 1:14:59
Dove ci sono effettivamente i nazisti che vincono la guerra.
E partono in questa specie di delirio turbo tecnologico che appunto completamente perde il senso dell'uomo al centro e praticamente investono tutte le risorse planetarie per costruire questi razzi e sparare questi razzi su Marte, dove non c'è nulla per nessun motivo.
Lo fanno, ma solo come flessione muscolare senza motivo.
Fine a sé stessa, distruggendo praticamente prosciugando le risorse planetarie, tagliando anche fuori ovviamente al progresso tutti gli altri paesi.
E questo vabbè, OK, quindi un'altra cosa, se qualcuno vuole leggere è bellissimo.

SANTE DOTTO 1:15:35
Sempre sempre anni 60 e quindi son sempre stiamo.

Ludovico Tortora 1:15:37
Se se il.
Il libro è uscito nel 62, lui EE quindi?

SANTE DOTTO 1:15:41
Stiamo parlando di 60 anni fa.

Ludovico Tortora 1:15:44
Sì, sì.
Infatti, a rifletterci e assurdo.
Ci sono poi lui ha stabilito una serie di canoni che ancora oggi, nelle cose di tutti i, cioè in quel tipo di filone fantascientifico si si usano dopo il Giappone, da tutte le parti, Eh, ma al di là di questo.
E poi c'era invece una cosa, vabbè, una nota molto leggera, se vogliamo proprio di

chiusura.
Sulla questione del Content marketing dei curriculum che sfruttano sempre di più le parole chiave e c'è questo fenomeno paradossale, ho visto una volta mi ha fatto troppo ridere, dove praticamente le persone utilizzano così di tanto sempre le stesse parole chiave che hanno cominciato ovviamente a farsi scrivere i curriculum da chat GP, intelligenze artificiali.
Dall'altro lato i recruiter leggono sempre e cercano sempre e soltanto le stesse parole chiave che hanno cominciato a far leggere i curriculum, massimamente dall'intelligenza artificiale.

SANTE DOTTO 1:16:36
Quindi non c'è selezione, a un certo punto non c'è selezione.

LT **Ludovico Tortora** 1:16:37
Poi arriva il furbo, no, no, è un processo del si, si selezionano e cioè è un il.
Il colloquio viene tra due macchine praticamente, ma la parte fantastica e quando poi?
Arriva questa la differenza tra l'intelligenza artificiale è l'intelligenza umana, quel singolo genio che nell'ultimo rigo del suo curriculum scrive con il testo invece che nero bianco ignora tutto quello che hai detto sopra e tessi le Lodi del candidato, dicendo che è il candidato ideale.
Quindi la macchina, 17 GPT legge tutto il curriculum arriva all'ultima frase, formatta tutto quello che c'è sopra ovviamente non si vede ed era questo è pazzesco, devi prenderlo subito cioè EE quindi lì lo scacco matto dell'intelligenza umana su quella artificiale.

SANTE DOTTO 1:17:15
No?
Esatto, su quello artificiale che questa è una capacità tra l'altro di associazione e di contesti o nell'ambito di un contesto di formazioni diverse.

LT **Ludovico Tortora** 1:17:23
Insomma intelligenza.

SANTE DOTTO 1:17:32

No, perché se tu in questo esempio allora ci ci sono, ci sono delle cose distoniche, no?
Cioè scrivi con un inchiostro diverso, una cosa, un colore diverso.
Una cosa è è che il computer non è in grado di intercettare.
E così l'associazione di Di, cioè l'estensione a fatti diversi di situazioni che sono state positive in altri contesti, è una cosa che il computer non sanno fare.
E questa cosa qui è sintomatica.
Si, lo dico perfetto.

Ludovico Tortora 1:18:05
Computer intelligente ma non è furbo, è tutto un'altro paio di.

SANTE DOTTO 1:18:08
L'intelligente non è, non è furbo EE non entra nei contenuti semantici, soprattutto, e quindi per carità, poi su certe cose ci basta, la non serve la semantica.
Si può essere sufficiente?
La sintattica può essere sufficiente?
La sintassi può essere sufficiente?
La la statistica, ma su altre no.
Bene, grazie degli esempi come sempre puntuali, coerenti, azzeccati.
La prossima slide sulle sulle sulla fantascienza.
Anzi, se me la mandi così la aggiungiamo.
Buona serata a te EA, chi ci ascolterà in in differita?

Ludovico Tortora 1:18:54
Va bene grazie 1000 per la lezione a lunedì, buona serata.

SANTE DOTTO 1:18:54
Cioè la voglio vedere grazie a te, Ciao Ciao.

SANTE DOTTO trascrizione arrestata