

---

# Innovazione e tradizione nell'ICT

**ENGINEERING INGEGNERIA INFORMATICA**

Claudia COSOLI

# Engineering Ingegneria Informatica

---

- Nel 2011: 758.6 M€ fatturato, circa 6.500 dipendenti, 40 sedi in Italia, Europa, Sud America.
- Dal 1980: **INGEGNERIA DEL SOFTWARE**, INTEGRAZIONE DI SISTEMI INFORMATICI su tutti i principali settori di mercato, sia a livello nazionale che internazionale.
- Attività che negli anni si sono sviluppate in tutti i principali contesti tecnologici: architetture client-server, Internet, Web 2.0, Software-as-a-Service, Cloud Computing.
- **FUTURE INTERNET** - l'insieme di tecnologie e di standard software destinati a delineare le funzionalità e le prestazioni di Internet:
  - Ingegneria dei Servizi,
  - Ingegneria dei Contenuti e della Conoscenza,
  - Ingegneria dell'Interazione con il mondo reale (pervasività di Internet),
  - il tutto finalizzato a servire esigenze reali delle persone.

# Settori prioritari per l'innovazione

---

## ■ Beni Culturali

- Crisi del sistema culturale italiano: tagli alle risorse per la conservazione e per la tutela del patrimonio artistico, crisi del sistema museale, sofferenza del cinema, della musica e del teatro
- Creare le basi per un'INDUSTRIA CULTURALE attraverso la **valorizzazione dei Beni Culturali**

## ■ Turismo

- NUOVI MEDIA DIGITALI → MODELLO DELLA LUNGA CODA (*C. Anderson*): milioni di destinazioni turistiche poco note potranno portare, a medio e lungo termine, più profitto rispetto a pochi siti estremamente noti, ma saturi di visitatori

## ■ “Città intelligenti”

- Commissario EU N. Kroes: **CITIES ARE LEADERS IN THE DIGITAL AGENDA** (*Global Cities Dialogue Spring Summit 2011*)
- Tecnologie, Talenti e Tolleranza come fattori essenziali per la crescita e lo sviluppo (*R. Florida*)

# Visione futura dell'ICT

---

## ■ **Innovazione sociale**

- Nuovi servizi al cittadino, che vuole dire sia partecipazione del cittadino, sia crescita dei talenti nazionali e della capacità di attrarre la classe creativa.

## ■ **Innovazione culturale**

- Soluzioni e sistemi per valorizzare la partecipazione a tutti i livelli, del cittadino, degli sviluppatori (attraverso tecnologie a servizi), delle istituzioni e della classe creativa.

## ■ **Innovazione ambientale**

- Green IT intesa come possibilità di orientare tutti i progetti ad un uso intelligente della tecnologia informatica a supporto e beneficio dell'ambiente e del risparmio energetico.