



PATTO PER LO SVILUPPO DEL “MDDM - METADISTRETTO DIGITALMEDIALE DEL VENETO”

Triennio 2007-2010



**Presentato il 31 gennaio 2007
alla C.C.I.A.A. di Treviso
e alle Province di: Verona, Vicenza, Belluno,
Treviso, Venezia, Padova e Rovigo**



II DIGITAL MEDIALE

- Premessa ed abstract
- Inquadramento del Metadistretto
- Dimensioni per fatturato globale del settore in Italia
- Aziende ed addetti per comparto produttivo e provincia veneta

Il Metadistretto DigitalMediale del Veneto:

- Finalità e programma
- Denominazione e localizzazione del Metadistretto DigitalMediale
- Il Rappresentante del Patto di Sviluppo, enti ed associazioni ed aziende aderenti
- Capacità di innovazione del Metadistretto

Analisi SWOT del settore

- Punti Forza
- Punti di Debolezza
- Opportunità
- Criticità

Obiettivi del Metadistretto

Programma di azioni

Piano finanziario di massima

Elenco dei sottoscrittori del Patto di Sviluppo

Allegato a) Dichiarazione d'impegni del Rappresentante del Patto di Sviluppo



II DIGITAL MEDIALE

Premessa e abstract

L'impresa digitalmediale e l'innovazione digitalmediale è già, ma lo sarà sempre più in futuro, la spina dorsale dello sviluppo sia imprenditoriale che sociale, amministrativo-formativo.

L'E-government, la **Sanità**, la **Formazione** (DL Distance Learning e LLL Long Life learning), la **Cultura** (Cinema HD, Virtual Reality, Fotografia digitale, Arti grafiche e comunicative, Architettura, Design, Prototipazione TNT/CAD/CAM/CIM etc..), così come la **Robotica** e la **Meccatronica**, l'**Aerospace**, l'**Avionica**, l'**Automotive** e via via tutti i settori industriali dipendono sempre più ed in modo preponderante dall'**INNOVAZIONE** e dall'**APPLICAZIONE** delle tecnologie e dei sistemi **DIGITAL MEDIALI**.

Secondo statistiche ISTAT, le imprese nel Veneto che in modo preponderante (oltre il 50%) fanno uso di tecniche e tecnologie **DIGITAL MEDIALI** sono **42.000** ponendo la nostra regione al terzo posto dopo la Lombardia ed il Lazio.

Queste 42.000 imprese venete sono estremamente polverizzate e destinate a soccombere nella competizione globale se non troveranno una modalità, una legge, un Metadistretto che le aggregi.

Il **traffico**, l'**inquinamento** dell'ambiente, le nostre infrastrutture viarie sempre intasate ed insufficienti sono problematiche che verrebbero in **buona parte risolte se anziché spostarci in auto usassimo tecnologie moderne di video e call conference** dal nostro computer, televisione di casa, videotelefonino e/o navigatore satellitare.

Il Metadistretto attraverso la piattaforma in progetto e le tecnologie ed innovazioni digitalmediali in esso contenute potrebbe realmente far decollare una parte delle 500.000 imprese venete verso la crescita, lo sviluppo e la reale competitività globale (vedi pag. 8)



Inquadramento del Metadistretto

L'importanza e la composizione del Settore che il Meta Distretto DigitalMediale intende rappresentare può essere facilmente compresa se si affronta il tema della convergenza digitale.

La diffusione delle tecniche digitali crea, al di là delle potenzialità specifiche di settore, impensabili prospettive di integrazione. multimedialità, realtà virtuale, musica, video "on demand", editoria elettronica, comunicazioni di massa e cinematografia sono tutte applicazioni basate sull'unità digitale: il "bit". Con la digitalizzazione tutti i media diventano traducibili l'uno nell'altro: un film, una telefonata, una lettera, l'articolo di una rivista, un brano musicale possono essere rappresentati e trasmessi in forma digitale. Tutto ciò, a livello industriale, significa la convergenza fra settori storicamente indipendenti: la televisione, l'editoria, l'informatica fino a coinvolgere la progettazione CAD per stampi e disegni industriali che impattano direttamente nella produzione del manifatturiero.

L'avvento della tecnologia digitale sta trasformando molte filiere produttive tradizionali per farle convergere in una nuova aggregazione produttiva interconnettendo settori produttivi storicamente distinti. Attualmente, con il termine Digital Mediale possiamo intendere quella filiera di produzione che partendo dalle idee e/o dai progetti dei **creativi**, attraverso le facilities messe a disposizione dai **service providers**, consente ai **contents creators** di sviluppare ed elaborare l'informazione di digitale.

Spesso la convergenza digitale viene percepita come un'integrazione di tecnologie ma in realtà stiamo parlando di una e vera e propria rivoluzione che rappresenta una sfida ed un'opportunità per le aziende moderne che sempre più devono fondare la propria produzione su oggetti digitali.

Vi sono due elementi che conducono alla definizione di convergenza digitale: la multimedialità e l'interattività.

Il concetto di **multimedialità** va inteso nella duplice accezione di:

- ❖ *multimedialità "centrifuga"*: progetto comunicativo che coinvolge e integra media diversi (ad esempio un corso di lingua che utilizzi diversi supporti: videocassetta, audiocassetta e CD Rom sito Internet con la classica dispensa di testo)
- ❖ *multimedialità centripeta* o multimedialità: integrazione di codici comunicativi diversi (scritto, sonoro, immagini, video) che se prima richiedevano diversi supporti e quindi diversi media (stampa, televisione, audiocassette) ora, grazie alla digitalizzazione, possono essere integrati in un unico "oggetto comunicativo".



Il concetto di **interattività** si riferisce alla capacità dell'utente di partecipare al processo di comunicazione modificando l'informazione emessa, attraverso esplicite scelte. Si tratta, in sostanza, di disporre di un canale di feedback con cui sollecitare il sistema ad adattare l'informazione in funzione delle richieste dell'utenza.

Perché vi sia l'interazione è necessaria un'interfaccia che consente all'utente di comunicare le proprie preferenze. Con il passaggio dall'analogico al digitale anche uno strumento sostanzialmente passivo come la televisione può diventare interattivo: dalla semplice possibilità di selezionare i canali (tv classica) si passa quindi alla scelta di quale film vedere e in quale orario (tv on demand) all'interazione vera e propria che permette all'utente di fare precise richieste su cosa vedere o di scegliere persino fra diversi sviluppi della narrazione (tv digitale interattiva).

Un tipo di interattività particolarmente nota è l'**ipertestualità** costituita da testo scritto, immagini, suoni, filmati, ecc. (ipermedia) collegati fra loro da rimandi (link).

Il concetto di convergenza digitale muove quindi da questi fondamenti.

L'informazione digitalizzata riduce informazioni di tipo diverso allo stesso codice di base (il bit). Tale **convergenza di codifica** diventa una vera e propria **convergenza tecnologica** nel momento in cui uno stesso strumento (il computer, il telefonino di terza generazione, il palmare, eccetera) è in grado di gestire efficacemente grosse quantità di informazioni in formato digitale.

E' grazie alla digitalizzazione che strumenti basati su tecnologie diverse (macchina tipografica, televisore, radio, telefono, macchina da presa, proiettore cinematografico, macchina fotografica...) consentono l'interoperabilità, grazie alla condivisione dello stesso meccanismo di elaborazione, il microchip.

Il passaggio dalla convergenza di codifica alla convergenza tecnologica è breve: mercati culturali fondamentalmente diversi (editoria, mercato cinematografico, mercato televisivo, mercato della telefonia) si integrano fra loro e con quella che storicamente è stata la prima forma di mercato di informazione in formato digitale, il mercato del software.

Grazie alle reti telematiche, inoltre, la portata di questo fenomeno si amplifica ulteriormente, in virtù della facilità di trasmettere informazioni in formato digitale.

L'evoluzione o rivoluzione che si prospetta, grazie alla convergenza di codifica, è dunque orientato all'integrazione delle informazioni, siano esse scritte, sonore o visive, integrando i canali di comunicazione. Ciò potrà avere anche ripercussioni sull'integrazione dei terminali collocati alle estremità di questo scambio informativo: con una convergenza di computer, telefoni cellulari e televisori.



Anche la comunicazione telefonica avviene in formato digitale, sfruttando le reti di trasmissione dati che avvolgono il pianeta.

Nello scenario industriale mondiale l'impresa che meglio interpreta la convergenza digitale è la Apple di Steve Jobs, Apple, da sempre legata alla produzione multimediale ed all'editoria con applicativi ottimizzati per la sua piattaforma, è oggi un'azienda che pone il digital mediale alla base del proprio modello di business. Apple non solo produce e vende personal computer integrati con videocamera; ma con il suo lettore musicale ed un sistema informativo proprietario di e-commerce per il download di brani musicali e di video (tv show e films) e recentemente con la Apple TV (che trasmette i film acquistati in rete sulla televisione di casa) sta rivoluzionando il mondo dei media tradizionali con impatti positivi anche per il settore ICT.

Convergenza che coinvolge non solo la produzione editoriale ma anche quella dell'industria primaria, rivoluzionando i prodotti tangibili della produzione industriale come i lettori musicali ed i telefoni cellulari e modificando il modo di fruire musica, tv show e film.

Se il business model di Apple può rappresentare un punto di eccellenza nella convergenza digitale il sistema produttivo del terziario si sta già integrando nell'utilizzo di oggetti digitali e rappresenta esso stesso una filiera in grado di coinvolgere dai creatori di contenuti digitali alle telecomunicazioni, dai sistemi di registrazione e di produzione multimediale alla produzione industriale di supporti

Comparti produttivi e filiera

Il settore digitalmediale, pertanto, assumerà importanza e ruolo sempre maggiore nello scambio delle informazioni portando ad una integrazione tecnologica, funzionale e di mercato.

All'interno di questo distretto sono molteplici gli attori che interagiscono tra loro, come ad esempio i **Creativi** (agenzie di comunicazione, marketing, fotografi, studi di progettazione architettonica) i **creatori di contenuti** (Web Designer, Studi grafici, Realizzazioni multimediali su Cd-Rom/DVD, Realtà virtuale e rilievi 3D), il mondo dell'**audiovisivo** (Cinema, Televisioni, Radio e produzioni audiovisive, studi di registrazione e sistemi di distribuzione audio), i **service providers** (Telecomunicazioni, Software vendors, Consulenza informatica, System integrator) **Organizzatori di eventi, Centri di Formazione, il Design industriale**, etc..

I comparti coinvolti presentano una forte interconnessione, sia verticale che orizzontale.



Le aziende dell'ICT e delle telecomunicazioni costituiscono un anello di congiunzione e di snodo della catena; la filiera è, infatti, integrata da coloro che utilizzano software e hardware nell'ambito della comunicazione in senso ampio:

- ❖ i **“creativi”**, quali le agenzie di comunicazione e marketing, gli studi di progettazione architettonica, grafica e design e i fotografi;
- ❖ i **“realizzatori di contenuti”**: coloro, cioè, che realizzano siti web, prodotti multimediali, che operano nel campo della realtà virtuale, dell'animazione e dei rilievi 3D, nonché della stampa e dell'editoria., il mondo della produzione audiovisiva e del comparto radio-televisivo (studi di registrazione, realizzatori di audiovisivi, produzioni e servizi per l'industria cinematografica, le emittenti radio televisive)
- ❖ i **service provider**: che forniscono le facilities con cui i creativi e i realizzatori di contenuti possono elaborare e realizzare le informazioni digitali (Telecomunicazioni, Software vendors, Consulenza informatica, System integrator).

Importanza del settore per la crescita competitiva e l'innovazione

Il settore digitale sta determinando sempre più il processo di innovazione nell'ufficio e negli studi di progettazione, così come nella pubblicitaria e grafica, nell'elaborazione di suoni (AUDIO) e immagini (VIDEO) e fotografia.

Il progresso DIGITALE e mediale interessa trasversalmente molteplici attività: guida il settore dei BENI CULTURALI e del TURISMO, coinvolge direttamente il WEB, l'E-COMMERCE e la MULTIMEDIALITA'.

HARDWARE, SOFTWARE, INTERNET e derivati saranno i prodotti e i servizi che connoteranno sempre più il progresso, lo sviluppo e la capacità per una comunità di essere INNOVATIVA e stare al passo con i tempi, capace di competere e quindi di progredire.

Le aziende che operano nel DIGITAL-MEDIALE, direttamente, rappresentano oggi il 10% ca. del totale delle imprese, ma lo sviluppo futuro transiterà sempre più attraverso l'innovazione digitale; stime attendibili prevedono che l'innovazione DIGITAL-MEDIALE sarà determinante per la sopravvivenza ed la crescita dell'80% delle nostre imprese.



Dimensioni per fatturato globale del settore in Italia

C'è un dato di estrema rilevanza che occorre sottolineare in questa analisi settoriale: in una fase di stagnazione dell'economia mondiale, l'Italia perde competitività sia rispetto agli altri Paesi europei che agli Stati Uniti e ai Paesi dell'Est. Questi ultimi segnano naturalmente i tassi di crescita del PIL più elevati e conquistano quote di mercato sempre più consistenti soprattutto in settori innovativi dell'economia.

Uno di questi settori, capaci di trainare l'economia mondiale è il digitalmediale, che determina il 10,6% delle esportazioni mondiali complessive.

**IN 10 ANNI SIAMO
DIVENTATI PIU'
POVERI DEL 12%**

Composizione dell'export mondiale nell'economia

Posizione	Prodotti	Peso Percentuale
1	Digital - Mediale	10,6 %
2	Chimici - Farmaceutici	8,4 %
3	Automobilistici - Meccanici	7,9 %
4	Energetici	7,8 %
5	Tourism & Travel	7,3 %
6	Alimentari	5,9 %
7	Tessile - Abbigliamento	4,5 %

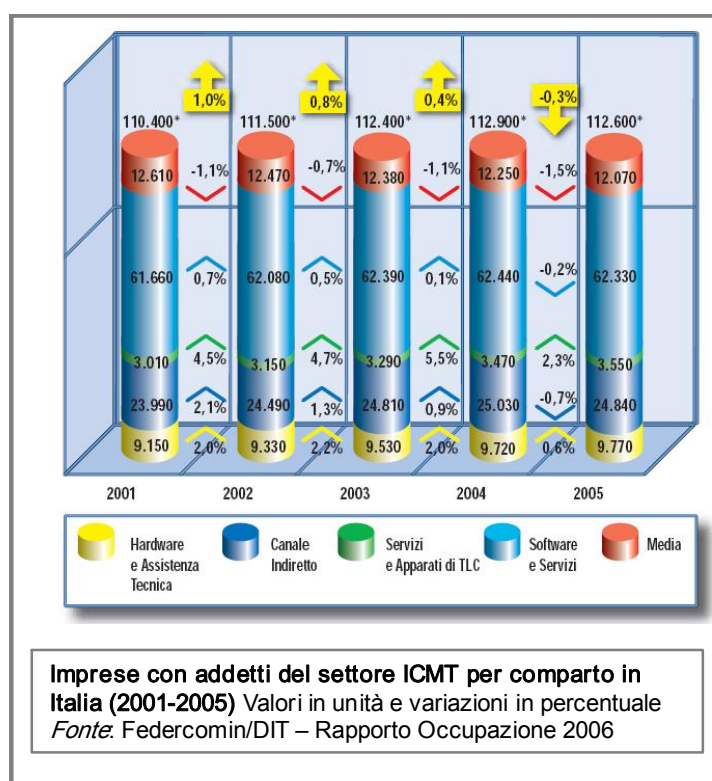
**L'EXPORT
DIGITALMEDIALE
ITALIANO E' DI CIRCA
1,8 MLN DI EURO,
PARI A C.A. LO 0,03%
DELLE
ESPORTAZIONI
MONDIALI**

Fonte: Organizzazione Mondiale del Turismo, 2002



Dati Assinform

- ❖ Il numero totale delle imprese del settore ICMT - l'acronimo della convergenza digitale che unisce i comparti Information, Communication and Media Technology, in Italia ammonta alla fine del 2005 a **112.600** se si considera
- ❖ Il comparto più importante risulta essere quello del Software e Servizi, con 62.330 imprese attive a fine 2005, seguito dal Canale Indiretto con 24.839 imprese
- ❖ Il comparto dei media è composto da circa 12.070 imprese



A questi risultati contribuiscono i comparti dell'ICT, della Tv digitale e dei Digital media.

Il mercato dell'ICT

Dal 2002 il mercato dell'ICT in Italia è caratterizzato da un forte divario tra l'andamento contenuto dell'informatica e quello più positivo delle telecomunicazioni

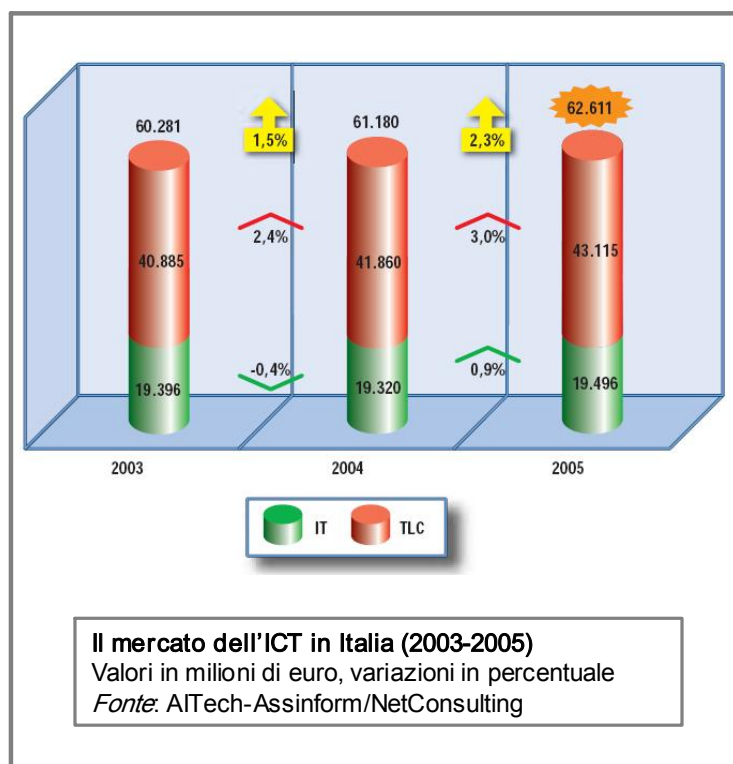
Nel 2005 il mercato è aumentato a livello aggregato del 2,3% (contro l'1,5% del 2004) ma mentre le telecomunicazioni registrano una crescita del 3,0%, l'informatica cresce soltanto dello 0,9% (dopo un biennio di variazioni negative)



Il valore complessivo del mercato nel 2005 è di 62,6 miliardi di euro

In rapporto agli altri maggiori Paesi, il livello di crescita del mercato ICT in Italia appare comunque insoddisfacente

La posizione di svantaggio del mercato ICT in Italia, rispetto agli altri Paesi, è dovuta a una minore crescita del settore IT, che detiene una quota di mercato sensibilmente inferiore a quella media degli altri Paesi





Il comparto della Digital TV e del Digitalmedia

Lo studio dell' Assinform evidenzia come dal 2005 in Italia si stia affermando un nuovo modello di business: la pay per view sulla TV Digitale Terrestre, attraverso la vendita di carte prepagate per l'accesso ai programmi a pagamento. Tale mercato sta assumendo dimensioni rilevanti, con un giro d'affari nel 2005 di **circa 95 milioni di euro** (pubblicità inclusa) ed una previsione di 338 milioni di euro nel 2007. Il modello di DTT prescelto dall'Italia prevede anche lo sviluppo di applicazioni innovative, quali i servizi interattivi.

Le soluzioni satellitari vivono oggi un'accesa competizione con le soluzioni del Digitale Terrestre e la nascita e sperimentazione dell'IPTV. Altra tecnologia emergente è la TV su mobile la quale però implica un elevato grado di convergenza tra attività di broadcast e telecomunicazioni, ed un adeguamento dei terminali.

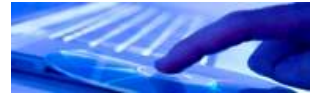
Gli ostacoli da superare per un lancio massiccio sono però ancora tanti. In particolare, sono alti i costi delle infrastrutture

La Tv digitale si delinea in forte crescita; si prevede che nel 2010 88 famiglie su 100 ne fruiranno tramite più piattaforme con differenti livelli di penetrazione. Quote crescenti di famiglie saranno inoltre utenti di servizi di Pay TV accedendo a canali satellitari o di IPTV

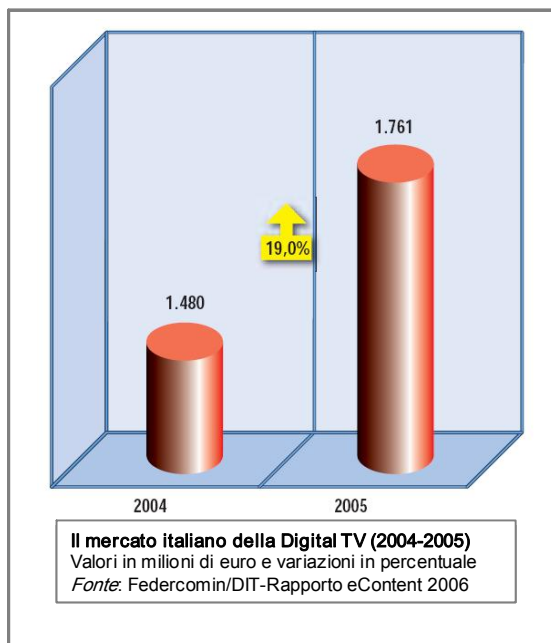
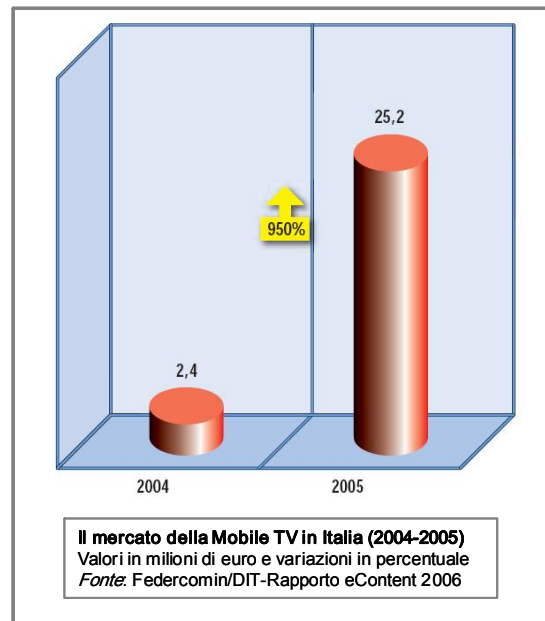
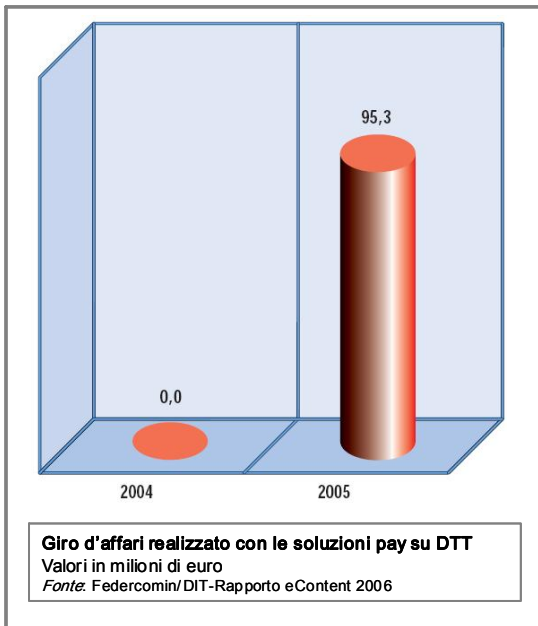
In tale orizzonte temporale saranno anche mutati i **modelli di business** delle aziende televisive, con la nascita di nuovi operatori e un accresciuto ruolo delle entrate da abbonamento o da vendita di contenuti premium

La presenza di contenuti e servizi personalizzati farà aumentare enormemente il potere negoziale dell'utenza finale e la possibilità di utilizzare servizi interattivi su terminali televisivi

Nel 2005 il comparto ha segnato un volume di affari di **1.761 milioni di Euro**



Volume d'affari





Aziende ed addetti per comparto produttivo e provincia veneta

Il settore del digitalmediale comprende, dunque, comparti produttivi che possono sembrare a prima vista piuttosto eterogenei, ma che proprio in funzione della convergenza offerta dalla digitalizzazione risultano fortemente interconnessi.

La identificazione dell'importanza produttiva del settore in Italia e nel Veneto è avvenuta utilizzando la fonte statistica per eccellenza: il Censimento Industria dell'ISTAT del 2001.

Tale rilevazione consente di individuare con precisione numero di aziende ed addetti per provincia, con riferimento ai codici ATECO.

In una visione allargata del settore Digitalmediale, che vede l'inclusione del settore primario la cui produzione dipende da contenuti digitali, è possibile censire oltre 42 mila imprese venete, che occupano circa 206 mila addetti.

Il confronto con il dato nazionale consente di stimare un peso di circa l'8% sul PIL nazionale.

Aziende e addetti del Veneto e dell'Italia nel Digitale allargato

Settori del Digitale allargato	Aziende Veneto	Aziende Italia	Addetti Veneto	Addetti Italia
Macchine e apparecchi elettro/meccanici ed elettronici, automazione	4.839	34.478	106.186	864.918
Software, informatica e telecomunzioni	7.599	84.350	30.157	491.859
Editoria, audiovideo e grafica	4.401	54.690	20.914	229.735
R&S, servizi professionali e istruzione	20.284	220.673	29.719	333.610
Attività culturali e ricreative	2.077	31.938	7.432	111.404
Commercio	3.212	38.832	11.899	154.451
Totale	42.412	464.961	206.307	2.185.977

Fonte: Censimento Istat 2001

Volendo considerare il settore in un criterio più restrittivo, comprendendo in maniera quasi esclusiva le aziende che operano nel campo dei servizi strettamente connessi alla produzione digitale e mediale vengono esclusi quei comparti produttivi che risultano troppo generalisti o comprendono produzioni e attività di servizi non esclusivi per il settore.

I comparti produttivi che sono stati considerati afferenti al settore digitalmediale ai fini di censirne il numero di aziende operanti, i relativi addetti e la configurazione giuridica (società individuale, di persone, di capitali, eccetera) sono:



Stampa ed editoria

- Editoria
- Stampa e attività dei servizi connessi alla stampa
- Riproduzione di supporti registrati

Telecomunicazioni

Informatica

- Fornitura di software e consulenza in materia di informatica
- Altre attività connesse all'informatica

Attività di servizi alle imprese

- Attività in materia di architettura, ingegneria ed altre attività tecniche
- Pubblicità

Attività ricreative

- Produzioni e distribuzioni cinematografiche e di video
- Attività radiotelevisive
- Altre attività dello spettacolo
- Attività delle agenzie di stampa

I risultati sono riportati nella tabella che segue.

Il Settore digitalmediale in Veneto: aziende e addetti (2001)

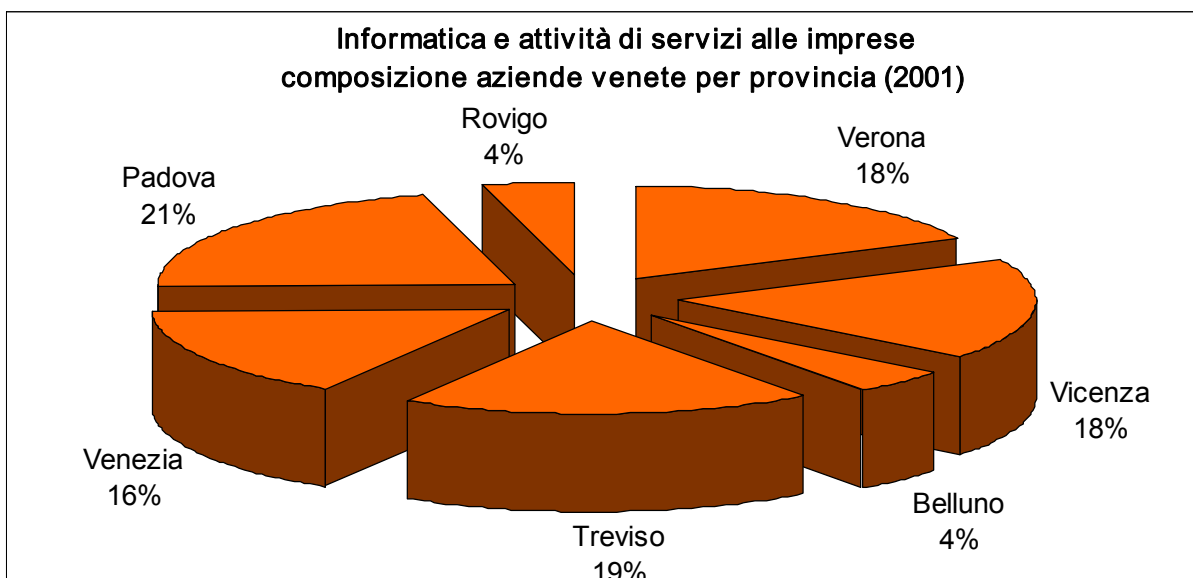
	Stampa ed editoria		Tele-comunicazioni		Informatica e attività di servizi alle imprese		Attività ricreative		Totale Distretto DigitalMediale	
	Imprese	Addetti	Imprese	Addetti	Imprese	Addetti	Imprese	Addetti	Imprese	Addetti
Verona	554	6.571	11	173	4.928	10.493	456	2.614	5.949	19.851
Vicenza	363	2.682	12	26	4.972	10.486	270	689	5.617	13.883
Belluno	57	279	2	5	1.244	2.085	70	181	1.373	2.550
Treviso	382	2.578	8	34	5.154	10.558	365	925	5.909	14.095
Venezia	292	1.561	8	77	4.479	9.805	518	1.485	5.297	12.928
Padova	473	3.237	7	102	5.911	14.122	473	1.178	6.864	18.639
Rovigo	77	474	3	7	1.142	1.972	107	630	1.329	3.083
Totale	2.198	17.382	51	424	27.830	59.521	2.259	7.702	32.338	85.029

Fonte: Censimento Industria ISTAT, 2001



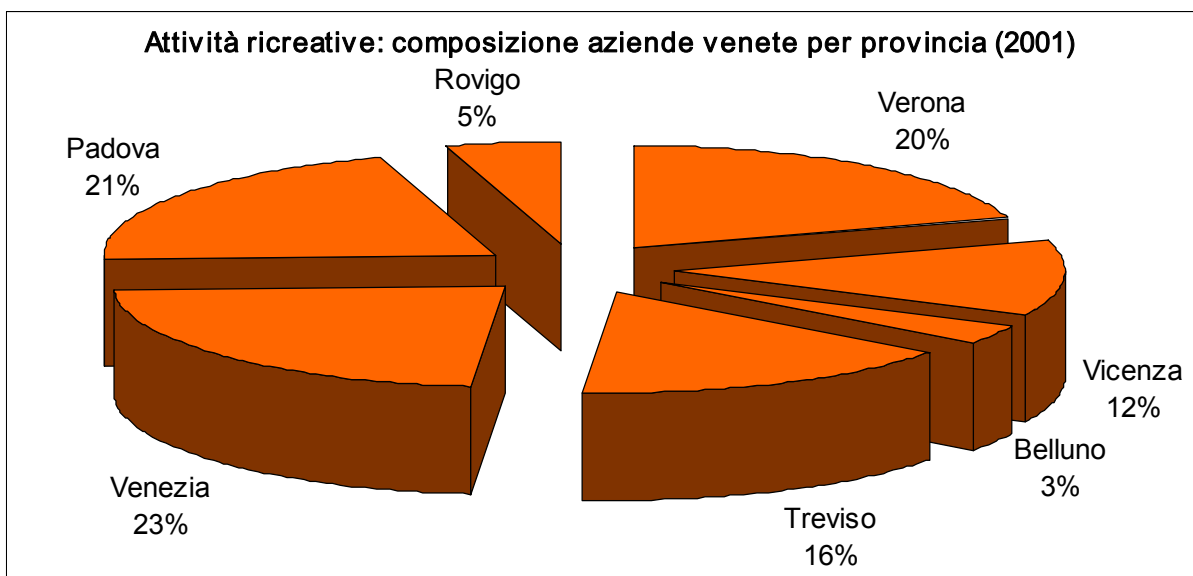
Come si evince dalla tabella, in Veneto operano nel settore oltre **32 mila imprese** che occupano circa **85 mila addetti**.

La provincia di **Padova** ospita il maggior numero di imprese (6.864) ed ha una specializzazione produttiva nella categoria Informatica e servizi alle imprese (5.911 aziende), che comprende, oltre alla *progettazione di software*, anche *servizi di grafica, design e progettazione architettonica*, nonché *marketing e comunicazione* (pubblicità); la seconda provincia per numero di imprese di questo comparto è **Treviso** con 5.145 aziende e 10.558 addetti.



Anche se numericamente contenute, un particolare ruolo nel settore è giocato dalle aziende che sono state classificate sotto la voce "attività ricreative", al cui interno sono state censite solo le attività strettamente connesse con l'ambito del digitalmediale. **Venezia**, si presenta, dunque, come la provincia in cui è localizzato il maggior numero di imprese che operano nel campo delle produzioni e distribuzioni cinematografiche e di video, delle attività radiotelevisive e delle agenzie di stampa.

Sebbene, dunque, anche le province di Verona e Vicenza risultino fortemente coinvolte dallo sviluppo delle attività connesse al settore in oggetto, è chiaro che si rileva una specializzazione produttiva del digitalmediale nell'asse **Padova, Treviso e Venezia**.



Il Settore digitalmediale in Veneto: configurazione giuridica delle imprese (2001)

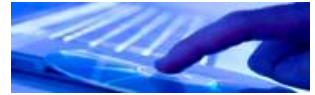
	SETTORE DIGITALMEDIALE				
	Impresa individuale	Società di persone	Società di capitali	Società cooperativa	Altra forma d'impresa
Verona	4.091	1.040	970	35	6
Vicenza	4.002	989	905	24	4
Belluno	1.087	208	127	5	2
Treviso	4.203	1.100	759	30	3
Venezia	3.711	979	698	33	16
Padova	4.688	1.316	1.099	27	18
Rovigo	1.031	214	112	17	3
Totale	22.813	5.846	4.670	171	52

Fonte: Censimento Industria ISTAT, 2001

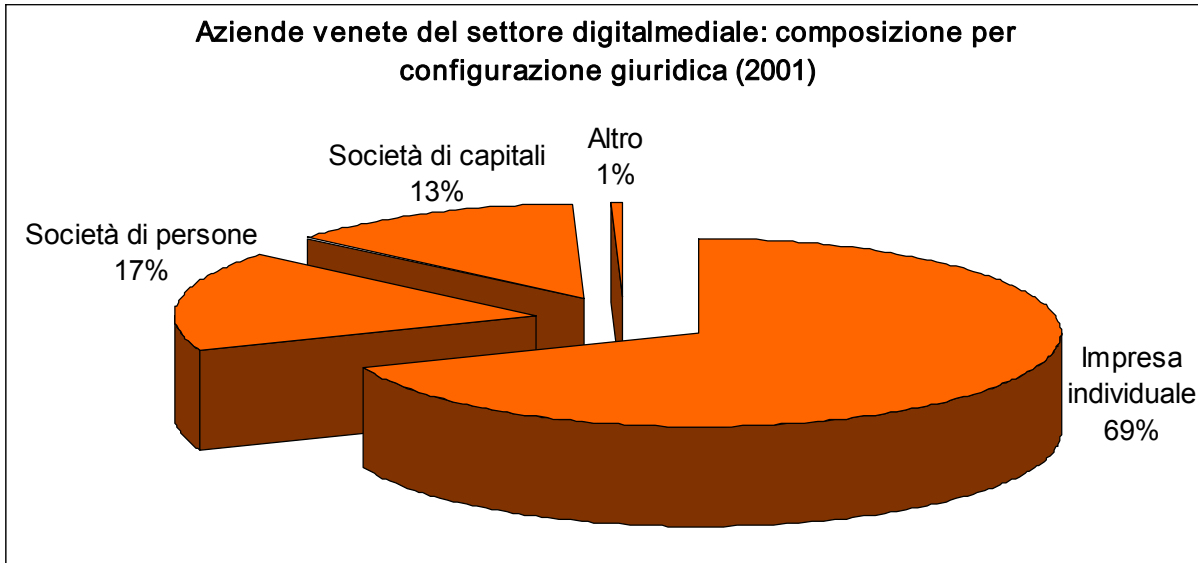
L'analisi del settore per configurazione giuridica mette in luce uno dei punti di debolezza del settore: il prevalere (69% del totale) della tipologia "ditta individuale", che evidenzia la dimensione piccola e piccolissima della maggior parte delle aziende del settore; tale dato è confortato dal numero medio di addetti per impresa, che risulta inferiore a 3 (2,6).

Questo fenomeno risulta ancor più evidente nelle province di Belluno e Rovigo, in cui il peso delle ditte individuali è pari, rispettivamente, al 77 e al 75 per cento del totale.

Meno di un quarto delle aziende è una società di capitali; Padova denota la propensione maggiore a costituire aziende di questo tipo: il 20% delle società di capitali del digitalmediale è infatti



localizzato a Padova, e su 100 aziende che operano in questa provincia, il 15% sceglie questa conformazione giuridica.





Il Metadistretto DigitalMediale MDDM del Veneto

Finalità e programma

Nasce dunque l'opportunità di organizzare un Meta Distretto DigitalMediale che sia in grado di stimolare lo sviluppo catalizzando la R&S delle più innovative aziende del settore, creando sinergie fra gli operatori e coinvolgendo le istituzioni, nei settori collegati al digitale. La presenza di una concentrazione di eccellenze (cluster) risulterà attrattiva per gli investitori stranieri, e darà dimensione "massocritica" ad un settore esteso ma polverizzato, migliorando la capacità di competere in un mercato sempre più globale.

Obiettivo di questo Meta Distretto è creare sinergie tra le aziende afferenti al settore Digital-Mediale come pure organizzare e promuovere azioni e progetti innovativi che consentano di sviluppare le potenzialità delle aziende del nostro territorio per gestire la continua evoluzione imposta dalle nuove tecnologie riuscendo a competere a livelli di eccellenza.

L'internazionalizzazione è una necessità di sopravvivenza e per farlo le aziende dovranno creare "massa critica", il che significa grandi fatturati, grandi produzioni, grandi distribuzioni, ricerche che portino allo sviluppo di prodotti innovativi, di nuovi modelli di business non facilmente replicabili. La costruzione di un cluster del settore digital-mediale creerà le opportunità per raggiungere questi obiettivi.

Partners naturali del distretto sono molteplici attori, come ad esempio i Creativi (agenzie di comunicazione, marketing, fotografi, studi di progettazione architettonica) i creatori di contenuti (Web Designer, Studi grafici, Realizzazioni multimediali su Cd-Rom/DVD, Realtà virtuale e rilievi 3D), il mondo dell'audiovisivo (Cinema, Televisioni, Radio e produzioni audiovisive, studi di registrazione e sistemi di distribuzione audio), i service providers (Telecomunicazioni, Software vendors, Consulenza informatica, System integrator) Organizzatori di eventi, Centri di Formazione, il Design industriale, etc..

L'impatto atteso dall'entrata a regime del Meta Distretto è:

- ❖ La creazione di nuove tecnologie legate al multimedia in grado di fornire un'elevata performance in termini di capacità, flessibilità, velocità e facilità d'uso e bassi costi di adozione
- ❖ L'apertura a nuovi mercati e la creazione di nuovi modelli di business generati dalla convergenza dell'industria dei contenuti, delle telecomunicazioni e dalla presenza di device per la fruizione di questi servizi sempre più "mobili ed avanzati".



- ❖ Il sostegno all'adozione dei modelli di produzione e di consumo basati sui nuovi media digitali.

Complementare al progetto è una infrastruttura tecnologica avanzata sul piano delle comunicazioni ed una serie di facilities di riferimento per la produzione Digital-Mediale.

Tale piattaforma tecnologica riveste una grande importanza per il raggiungimento degli obiettivi prefissati, in quanto essa sarà in grado di erogare un insieme di servizi funzionali alla filiera produttiva consentendo, di conseguenza, di identificare il “core business” (ossia i servizi primari) ed una serie di attività complementari.

Il Parco Scientifico e Tecnologico di Venezia, collegato ad importanti iniziative nel settore cinematografico e televisivo (Biennale del Cinema di Venezia, incubatore di tecnologie avanzate), avvalendosi di un'infrastruttura tecnologica avanzata si fa promotore dell'aggregazione della filiera del digital-mediale in accordo con le associazioni di categoria regionali ed i diversi nodi del Parco multipolare del Veneto.



Denominazione e localizzazione

Il Metadistretto individuato nel presente Patto viene denominato “**Metadistretto MDDM DigitalMediale del Veneto**” o in modo più abbreviato (**MDM**).

Localizzazione

Il “Metadistretto MDDM DigitalMediale del Veneto” è localizzato presso:

VEGA - Parco Scientifico Tecnologico di Venezia

Via della Libertà 12

30175 Marghera Venezia

tel 041 5093001

fax 041 5093065

e-mail: distrettomddm@vegapark.ve.it

Il Rappresentante del Patto di sviluppo, enti ed associazioni, aziende aderenti

Il Rappresentante del Patto

I soggetti sottoscrittori del Patto di Sviluppo hanno individuato nella persona di **Massimo Colombari**, Presidente di VEGA Parco Scientifico e Tecnologico di Venezia Scarl, **il rappresentante del Metadistretto** che con il presente documento assolve al compito di presentare il Patto sociale di sviluppo del Metadistretto rappresentato; ai sensi dell’art. 6 della legge Regionale 8 aprile 2003 assume, contestualmente, il compito di rappresentare il metadistretto produttivo nella consulta regionale dei distretti, assicurare la coerenza strategica e monitorare la fase di realizzazione del patto di sviluppo industriale.



Enti ed associazioni aderenti

Gli Enti che hanno aderito al Patto per lo Sviluppo del Metadistretto MDDM Digitalmediale del Veneto sono:

Associazioni di categoria

Hanno aderito 5 delle 7 associazioni industriali del Veneto e più precisamente:

- Unindustria Treviso
- Unindustria Venezia
- Unindustria Vicenza
- Assindustria Belluno
- Confindustria Rovigo

Università e Centri di Ricerca

Hanno aderito le 4 Università del Veneto direttamente o tramite loro dipartimenti, il Parco Scientifico e Tecnologico di Venezia (promotore dell'iniziativa) Veneto Innovazione e due centri di ricerca:

- Università IUAV di Venezia
- Università degli Studi Ca' Foscari di Venezia
- Università degli Studi di Padova - Dipartimento Discipline Linguistiche Comunicative e dello Spettacolo
- Università degli Studi di Verona – Dipartimento di Informatica
- Parco Scientifico e Tecnologico di Venezia
- Veneto Innovazione SpA
- Treviso Tecnologia
- Il Consorzio Venezia Ricerche

Ha inoltre espresso vivo interesse ad aderire al programma di attività del Metadistretto, condividendone le finalità, **CINECA Consorzio Interuniversitario**, primo centro di calcolo italiano che opera nel settore del trasferimento tecnologico nell'ambito della comunicazione multimediale e multicanale. Non essendo localizzato in Veneto, pur comprendendo tra gli altri istituti universitari gli atenei di Padova, di Venezia e di Verona, che sottoscrivono il presente Patto, l'adesione di CINECA è stata allegata separatamente.



Istituzioni ed Enti locali:

- Comune di Venezia
- Provincia di Venezia
- Provincia di Treviso
- La Biennale del Cinema di Venezia

Associazioni di settore

- Associazione Veneto Cinema Pro
- Associazione Radiocarpini San Marco
- Consorzio VITA scarl

Le aziende aderenti

Hanno aderito al Metadistretto MDDM Digitalmediale del Veneto **451 aziende** di 7 province venete, che occupano **10.963 addetti**.

Aziende e addetti del Metadistretto MDDM Digitalmediale del Veneto

METADISTRETTO MDDM		
Provincia	Nr. aziende	Nr. addetti
Treviso	151	2.145
Venezia	112	1.738
Padova	78	4.166
Vicenza	39	580
Verona	39	1.919
Rovigo	14	248
Belluno	18	167
Totale	451	10.963

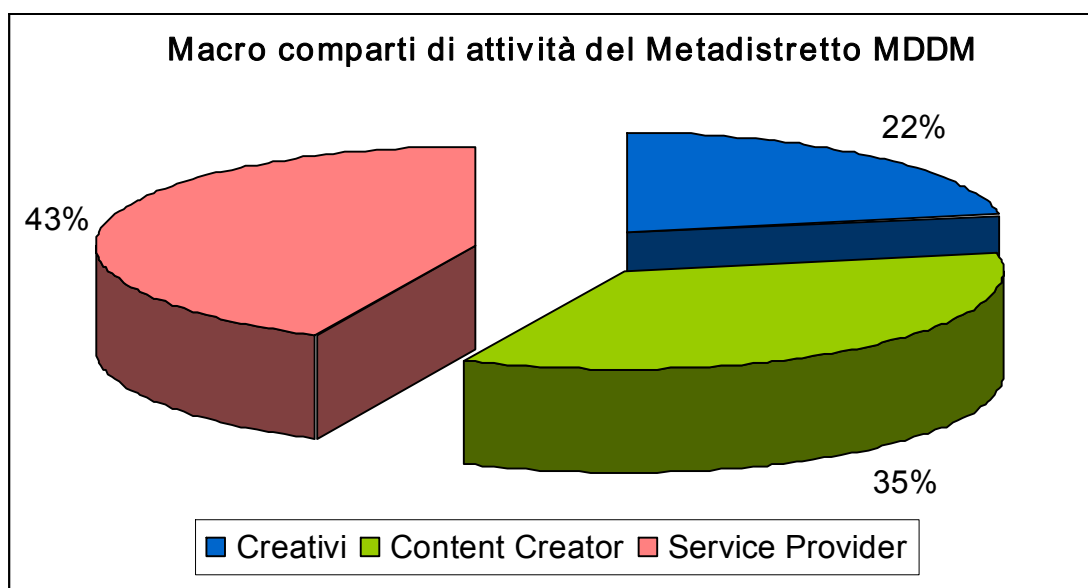
Come già accennato nel corso dell'analisi del settore in Veneto, la distribuzione territoriale delle aziende vede l'emergere dell'area PA-TRE-VE, in cui si concentra il maggior numero di aderenti.

Di assoluto interesse, comunque, è anche la provincia di Verona, soprattutto per la dimensione mediamente più grande delle aziende digitalmediali che vi operano e la loro propensione alle attività di ricerca e sviluppo.



METADISTRETTO MDDM		
Comparti produttivi	Nr. aziende	Nr. addetti
Progett. e realizz. software	145	7.522
Telecomunicazioni	17	409
Marketing e Comunicazione	56	490
Multimedia	53	474
Progettazione grafica e Design ind.le	28	349
Stampa ed Editoria	32	582
Fiere e congressi	20	189
Fotografia	17	111
Formazione	10	123
Produzione audio-video	51	285
Radio e TV	21	425
Altro	1	4

Per quanto riguarda la suddivisione delle aziende per specializzazione produttiva e ambito di competenza, si nota una sostanziale capacità del Metadistretto di rappresentare interamente la filiera di competenze, know how e attività presenti nel variegato settore di riferimento e quindi l'elevata integrazione produttiva presente all'interno dell'aggregazione distrettuale.



Creativi	Service Provider	Content Creator
101	193	157



Capacità di innovazione del Metadistretto

Il raggiungimento delle finalità che il Metadistretto si pone e la concreta realizzazione del programma di attività e progetti presentati nel presente Patto sono in funzione dell'effettiva capacità dell'aggregazione di fare massa critica, sviluppare sinergie di competenza, trasferire know how, attivare azioni di sviluppo competitivo e innovazione tecnologica orientata a soluzioni applicative.

A tal fine è stata ricercata la migliore composizione possibile delle aziende che compongono il Distretto, funzionale alla presenza di tutti gli attori del settore e di tutte le realtà territoriali venete per la realizzazione di progetti di ampio respiro, in grado di riversare i risultati delle azioni distrettuali sull'intera economia regionale.

All'interno del Metadistretto MDDM vi sono diverse realtà imprenditoriali di eccellenza nella competizione nazionale e globale. Di seguito se ne citano solo alcuni esempi:

- ❖ *Sun Microsystem Spa*
- ❖ *IBM Italia Spa*
- ❖ *Engineering Ingegneria Informatica SpA ed*
- ❖ *Infracom Group*
- ❖ *ELDA software SpA*
- ❖ *H-Farm Group*
- ❖ *T-Net srl*
- ❖ *etcc.*

Il comparto radiotelevisivo è rappresentato da numerose emittenti, quali:

Canale Italia, La 9 Spa, D.T.L. Diffusione Televisiva Locale, TeleVenezia, Antenna 3 Nord-Est, Tele Chiara, Editrice T.N.V. Telenuovo Veneto, Radio International, Radio Venezia, etc...

Nel comparto cinematografico ha aderito *l'Associazione Veneto Cinema pro* ed i suoi associati per lo sviluppo delle tecnologie digitali

Contribuirà notevolmente a sviluppare la capacità di innovazione del Meta Distretto al presenza di **tutte e quattro le Università del Veneto e del Parco Scientifico e Tecnologico di Venezia**



Marchi e Brevetti ottenuti da aziende del Metadistretto

La significatività dell'aggregazione di enti ed aziende che ha sottoscritto il Patto di sviluppo è confortata anche dalla dichiarazione da parte di alcune aziende di circa 10 brevetti depositati e da un elevato numero di Marchi registrati ed in corso di registrazione.

Presenza di enti, istituzioni ed enti di ricerca e formazione

Il Patto per lo sviluppo del Metadistretto DigitalMediale oltre a 5 associazioni di categoria, 4 università, 1 Parco Scientifico e Tecnologico, 2 centri di ricerca, 3 enti locali, 1 fondazione culturale, e 2 associazioni di settore, vede tra i propri sottoscrittori anche alcune società di formazione:

- Ente Di Formazione I.Ri.Gem.Coop
- Mediacampus
- Former Srl
- Formaveneto

Liberi professionisti

Nonostante la legge preveda l'adesione ai distretti solo da parte di aziende, numerosi sono i liberi professionisti che hanno inteso manifestare il loro interesse a partecipare al programma di attività del Metadistretto Digital mediale nel triennio 2007-2010. A tal fine sono stati aggiunti ai sottoscrittori del Patto e indicati separatamente.



Analisi SWOT del settore

Punti di forza

- ❖ **Settore strategico e abilitante che offre servizi chiave per il supporto tecnologico delle imprese del settore primario e del terziario:**

I servizi immateriali offerti dal settore digitalmediale (estetica, creatività, servizi, comunicazione) influiscono nella percezione del valore dei prodotti del settore primario e nei criteri di scelta dei consumatori. In questa evoluzione dei bisogni dei consumatori, come sottolinea Micelli (1998) i tradizionali strumenti di comunicazione di massa diventano meno efficaci nell'influenzare le scelte dei consumatori. In questo contesto, come rileva lo studio di Veneto Innovazione sull'evoluzione dei distretti produttivi, **“è necessario favorire la nascita ed il consolidamento di nuove imprese e nuovi profili professionali capaci di operare sui fronti quali la comunicazione, il design, la commercializzazione, la logistica le nuove tecnologie”** (Veneto Innovazione. L'e-cluster. L'evoluzione dei distretti produttivi).

Lo stesso studio rileva, che “oggi, finita l'euforia della new economy, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, intese come insieme diversificato di strumenti ed applicativi, giocano un ruolo rilevante in tre ambiti:

- a) **interazione con la domanda:** abilitare ad una maggiore capacità delle imprese di seguire le richieste della domanda e di propagarle lungo la supply chain

➡ ***servizi abilitanti MDDM: agenzie di marketing e di comunicazione***

- b) **Codesign:** favorire la coprogettazione del prodotto attraverso la collaborazione ed interazione sia tra imprese (cliente e fornitore), sia tra imprese e consumatori

➡ ***Servizi abilitanti MDDM: progettazione e il design. ed esperti di comunicazione aziendale e customer analyses***

- c) **Apprendimento in rete:** innescare meccanismi di apprendimento in rete che consentano l'evoluzione delle imprese e del sistema di relazioni (es. sistema distrettuale) in cui è inserita

➡ ***Servizi abilitanti MDDM: presenza di enti di ricerca e di formazione (Università, CVR, collaborazione con CINECA, società di formazione) che possono, insieme agli esperti in ICT e multimedia del distretto, sviluppare e***



fornire modalità di trasferimento tecnologico e formazione fruibili anche in rete.

Altro servizio abilitante è svolto da coloro che offrono supporto alle imprese nel momento in cui devono utilizzare conoscenze cui hanno avuto accesso attraverso connessioni in rete **contestualmente è possibile immaginare che nuovi operatori siano disposti a svolgere questo compito, sfruttando le potenzialità dell'ICT** ed integrandole con altre competenze nel campo dei servizi, quali consulenza, formazione, organizzazione, marketing e comunicazione. ..

❖ **Settore estremamente dinamico e fortemente orientato alla innovazione,**

E' il settore che registra i più alti tassi di crescita e di export a livello mondiale con prospettive di espansione di mercato e di PIL generato.

❖ **Settore trainante per la divulgazione e la gestione della conoscenza**

E' il settore su cui ruota il sistema dei mass-media e della loro evoluzione consentendo a chi ha accesso a queste informazioni di mantenere un forte vantaggio competitivo

❖ **Settore strategico per i nuovi modelli di consumo e di business**

L'evoluzione dei sistemi di comunicazione digitali, della fruizione dell'entertainment e delle transazioni commerciali attraverso le tecnologie digitalmediali sta modificando radicalmente i modelli di business creandone di nuovi.

Punti di debolezza

❖ **Dimensione ridotta delle aziende** con conseguente incapacità/difficoltà di creare partnership funzionali allo sviluppo di interventi progettuali di ampio respiro, per la creazione di un vantaggio competitivo sia rispetto al mercato nazionale sia con riferimento alle opportunità offerte dai finanziamenti europei. Forte concorrenza dovuta al fatto che internet ha determinato il superamento delle distanze geografiche e delle barriere fisiche e costretto i fornitori di servizi immateriali (web marketing, in primis) a confrontarsi in un mercato globale

❖ **Netto divario tra grandi aziende e piccole e medie imprese**

❖ **Recepimento passivo delle innovazioni del settore** rispetto allo sviluppo di tecnologie proprietarie casuato in gran parte dalla forte concentrazione di risorse economiche, investimenti e di capacità umane nei paesi leader di questo settore.



Opportunità

Con il concludersi dell'era analogica si prospetta una radicale evoluzione del settore Media, ed il sorgere di nuove opportunità per gli operatori del settore, come sottolinea il rapporto Assinform .

Da una conformazione strettamente verticale della filiera produttiva nella gestione dei contenuti e nella gestione dei supporti tecnologici si va delineando una convergenza nell'offerta di contenuti e servizi che espande, da un alto, la filiera tradizionale e coinvolge nuovi operatori, che sono, appunto, quelli del settore digitalmediale.

Le tendenze del settore evidenziano nuove opportunità:

- ❖ Sviluppo della Tv Satellitare e forte orientamento alla specializzazione dei contenuti dovuta alla maggiore disponibilità di frequenze e canali con conseguente richiesta di content provider qualificati;
- ❖ Espansione dell'uso dell' IPTV e della fruizione di servizi interattivi tramite portale web (mail, instant messaging, chat, e-commerce e servizi alla persona) che richiedono interventi di repackaging dei contenuti audiovisivi
- ❖ Sviluppo del Digitale Terrestre con la Pay TV che si evolve verso l'advertising interattivo e richiede il potenziamento dei servizi di customer service e dei canali di vendita
- ❖ Sviluppo dei contenuti digitali in alta definizione (HD TV) che è destinato ad impattare non solo sul mercato dei supporti preregistrati ma anche in quello radiotelevisivo e cinematografico.
- ❖ Evoluzione del t-Government, ossia dell'utilizzo del Digital terrestre a fini pubblici consentendo al cittadino di accedere dal televisore alle informazioni e prestazioni on line della P.A.
- ❖ Espansione dei mercati del mobile entertainment, infotainment e delle news, grazie alla diffusione della banda larga e alla convergenza digitale, aumentando la gamma dei servizi e dei contenuti offerti all'utenza finale
- ❖ Innovazione nell'offerta dei contenuti digitali dei portali con modalità di approccio innovative ed un mix di contenuti e servizi di comunicazione
- ❖ Aumento del valore del mercato della musica digitale, fruibile sia da piattaforme PC che da device mobili (telefoni, lettori MP3, palmari) che stanno evolvendo verso l'interoperabilità prevedendo un unico dispositivo in grado di svolgere le diverse funzioni.



- ❖ Diffusione delle reti senza fili a larga banda in grado di veicolare contenuti multimediali di elevata qualità.
- ❖ Crescente integrazione tra i media

Rilevante è l'importanza del Digitalmediale nel Settimo Programma Quadro che prevede specifiche linee di ricerca per supportare questo settore dalle Digital Libraries ai nuovi modelli di gestione dei contenuti digitalmediali.

Opportunità professionali del settore

Lo sviluppo del settore digitalmediale offre elevate opportunità di occupazione legate inevitabilmente alla nascita delle nuove tecnologie, dei nuovi modelli di business e delle nuove opportunità di edutainment. Inoltre tramite il settore digitalmediale si ritrovano privilegiate le nuove modalità formative anche per i settori tradizionali che acquisiscono nuove forze nella Distance Learning e Long Life Learning.

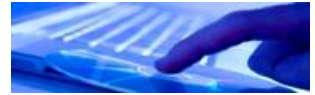
Criticità

- ❖ Maggiori barriere alle entrate per le aziende del digitalmediale che può costituire un vincolo di sviluppo del settore
- ❖ Tendenza da parte degli operatori ad assumere un atteggiamento di difesa del proprio "mestiere" come strumento per salvaguardare la propria competitività anziché guardare al mercato con maggior spirito imprenditoriale. E' quindi necessario colmare il gap culturale che esiste nella mentalità imprenditoriale delle aziende italiane rispetto a quelle di altri paesi
- ❖ Necessità di disporre di un supporto per acquisire visione strategica, formazione manageriale e capacità di leggere le trasformazioni del mercato per garantire il successo dell'impresa, attraverso attività di sostegno all'innovazione tecnologica



OBIETTIVI DEL METADISTRETTO

- ❖ **Creare nuove tecnologie** legate al multimedia in grado di fornire un'elevata performance in termini di capacità, velocità e facilità d'uso conseguendo, al contempo, bassi costi di adozione, in risposta alle aumentate barriere all'entrata del Settore
- ❖ **Apertura a nuovi mercati e la creazione di nuovi modelli di business** generati dalla convergenza dell'industria dei contenuti, delle telecomunicazioni e dalla presenza di device per la fruizione di questi servizi sempre più "mobili e avanzati" per sfruttare le opportunità offerte dallo sviluppo del digitalmediale e supportare le aziende di piccole dimensioni operando attraverso strategie di rete
- ❖ Il sostegno **all'adozione dei modelli di produzione e consumo basati sui nuovi media digitali**, per conseguire economie di costi (si veda il progetto connesso allo sviluppo della videoconferenza e l'organizzazione di incontri ed eventi funzionali a promuovere presso imprese e cittadini le nuove tecnologie del digitalmediale.
- ❖ **Promuovere sinergie e dare visibilità** alle aziende venete del digitalmediale creando un'aggregazione con sufficiente massa critica per rapportarsi in maniera più efficace sia rispetto al mondo istituzionale, che imprenditoriale che dei consumatori a livello sia nazionale che internazionale. Tale massa critica si raggiunge aggregando, in un unico Distretto, eccellenze aziendali, centri di ricerca, istituzioni, associazioni di categoria che potranno lavorare insieme alle piccole realtà imprenditoriali condividendo competenze, progetti, strutture e facendo sistema
- ❖ Creare progetti, prodotti e collaborazioni ad alto contenuto di conoscenza e generando **ricadute economiche positive sia a livello di distretto che in altri comparti produttivi regionali**, grazie alle sinergie esistenti tra il digitalmediale e gli altri distretti in relazione all'offerta di servizi abilitanti
- ❖ **Sostenere l'innovazione tecnologica del settore** attraverso l'attivazione di progetti di sviluppo precompetitivo e di ricerca industriale finalizzati ad innovazioni di prodotto e di processo, che possano trovare applicazione sia nel mercato nazionale che in quelli stranieri dando un sostegno concreto al mantenimento del vantaggio competitivo delle aziende venete. In questo contesto la presenza di enti universitari e centri di ricerca costituisce, insieme al ricco tessuto imprenditoriale del Distretto, la condizione essenziale per attuare azioni di trasferimento tecnologico e ricerca applicata. Inoltre, la ricca dotazione di fondi europei a sostegno di progetti innovativi nel campo dell'Information and Communication Technology rappresenta senz'altro un'opportunità da sfruttare, offrendo alle aziende quel



supporto informativo ed organizzativo necessario per la creazione di partnership europee di livello e la presentazione di proposte progettuali di eccellenza.

- ❖ Favorire l'**internazionalizzazione** del settore attraverso la partecipazione congiunta a progetti di rilevanza europea, la partecipazione a fiere internazionali, l'organizzazione di eventi in grado di dare visibilità alle aziende più innovative del Distretto per attivare nuovi canali internazionali di business e di ricerca e sviluppo.
- ❖ **Favorire lo sviluppo di occupazione qualificata** anche sostenendo interventi di formazione in rete per nuove figure professionali difficilmente reperibili sul mercato



Programma quadro di azioni progettuali

Il Metadistretto, nel corso del triennio 2007-2010, dovrà avviare il seguente **Programma Quadro di azioni progettuali** a cui seguirà la formulazione di progetti esecutivi puntuali in occasione dei bandi di distretto :

Azione 1

PIATTAFORMA DIGITALE INTERATTIVA (PDI)

Realizzare una Piattaforma Digitale Interattiva, una rete neurale multipolare, che metta in rete la conoscenza, la scienza e le migliori Tecnologie del Veneto.

Il progetto prevede la creazione di una **Piattaforma Digitale Interattiva** (Un portale di nuova generazione, interattivo, multimediale, che associ le tradizionali funzioni ipertestuali con funzioni video, e di virtual reality ..).

Non solo quindi l'istantanea messa in rete via videoconferenza, skype-like, ecc. ma una **interattività e condivisione on-line dei programmi e tools condivisibili**. Mettere cioè in rete una serie di programmi esistenti ed in continua **evoluzione in metodologia ASP attraverso l'Open Source** predisponendo dei software interattivi ed interagenti con gli utenti-clienti.

Mettere in rete tutta quella parte di **Distant-Learning, LLL long-life-learning, educazione-formazione a distanza**.

Si inizierà con la **messa in rete dei parchi Scientifici e Tecnologici**, allargandosi poi ai circa **40 centri ricerca e di eccellenza del Veneto** per poi allargarsi alle migliori e più innovative imprese venete e per finire, attraverso il sistema associativo, coinvolgere l'intero sistema di imprese del Veneto.

Si adotteranno sistemi collaudati e testati di **CMS (Content Management System)** sul tipo di quelli già funzionanti con successo nel sistema congressuale e turistico, al fine di **far interagire il tessuto delle imprese, attraverso la piattaforma**, con le altre imprese. Una **borsa on line, inizialmente delle Conoscenze, Scienze e Tecnologie**, ma che potrà espandersi ad altri usi e funzioni utili o necessarie alla crescita, innovazione, e sviluppo del tessuto imprenditoriale veneto.



Sarà una piattaforma, che attraverso le nuove tecnologie di **banda larga (WiMax)** potrà creare **una rete produttiva e quindi favorire il lavoro a distanza o la rivalutazione di territori o aree disagiate o non ancora interconnesse.**

In questo ambito si potrà procedere alla **integrazione di soluzioni Open Source** indirizzato alla necessità specifiche dei distretti industriali e artigianali del Veneto. Sarà una "specializzazione" dell'attuale portale www.javaopenbusiness.it e, attraverso l'aggregazione di diversi operatori, permetterà **lo sviluppo di quelle verticalizzazioni applicative ERP, CRM ecc specifiche** di questi distretti industriali .

Questo modello di business consentirà di creare una nuova generazione di servizi on line che sfrutteranno le potenzialità della larga banda e permetterà a PMI e distretti industriali l'accesso ad applicazioni allo stato dell'arte per migliorare la propria competitività creando al contempo un indotto .

La PDI inoltre coordinerà attività di **ricerca sviluppo e formazione finalizzate al trasferimento tecnologico, all'acquisizione di nuove conoscenze** (brevetti, know how) per il mantenimento della competitività del settore Digital Mediale e di altri settori

Tra le attività previste :

- studio e sperimentazione di nuovi servizi interattivi per la comunicazione e l'aggregazione della comunità di utenti
- implementare forme di educazione a distanze in ambito tecnico scientifico favorendo le persone ed aree disagiate ma e soprattutto la formazione continua per giovani e non più giovani

RISULTATI ATTESI

- Realizzare una nuova forma di lavoro cooperativo ed interattivo tramite una piattaforma digitale volta a favorire l'aggregazione tra le imprese e l'incrocio tra domanda ed offerta di tecnologie.
- La Piattaforma metterà in rete e farà crescere il lavoro tra esperti, fra aziende creando sinergie, progetti comuni, maggiore competenza e competitività e quindi più efficacia e crescita nell'intero territorio delle imprese venete, risolvendo in parte il digital divide.



BUDGET 1.000.000 Euro

Azione 2

VIDEO-TELE-CONFERENCE EVERY WHERE

Sviluppare e stimolare l'adozione delle nuove tecnologie di comunicazione a distanza

Il problema del traffico, dell'inquinamento atmosferico (Pm10), del gravoso peso della bolletta petrolifera, delle infrastrutture spesso intasate e sempre insufficienti può essere in parte risolto e sicuramente ridotto attraverso un uso esteso della video teleconferenza (da casa, dall'ufficio, dal cellulare, dal portatile digital mediale) ed inducendo forme moderne di comunicazione ed interazione ad es. skype videoteleconferenze diffuse. Ciò ridurrebbe di molto gli spostamenti fisici e risolverebbe una gran parte dei problemi che oggi ci attanagliano,

Obiettivo di questa azione progettuale è migliorare e facilitare l'adozione di tecnologie di comunicazione a distanza come la videocomunicazione, in grado di favorire l'aggregazione aumentando la sinergia tra le persone e le imprese del distretto, nonché sperimentare nuove soluzioni tecnologiche per migliorare la qualità audio-video (High Definition Video) e incrementare l'interattività tra i partecipanti.

Esistono attualmente diverse tecnologie ICT abilitanti le capacità di collaborazione tra le imprese, ognuna in grado di offrire distinte potenzialità di comunicazione, tra queste la posta elettronica è sicuramente quella con il maggiore tasso di adozione presso le aziende, dall'avvento di Internet. Non tutte le necessità di comunicazione vengono però assolte dalla posta elettronica che è uno strumento di comunicazione differito.

La videocomunicazione consente alle persone di condividere idee in real time, di vedere immagini in dettaglio e di concordare più rapidamente le azioni da intraprendere. La tecnologia video permette di creare una sala riunioni virtuale per stimolare la collaborazione e coinvolgere tutti in egual modo.

Tra le attività previste:

- Condivisione tra tutti gli aderenti al Metadistretto di strumenti di video comunicazione dotati di standard utili a consentire l'interoperabilità.



- Studio e progettazione di sistemi per l'ottimizzazione della Qualità del Servizio (QoS) in funzione di ampiezza di banda variabile.
- Sperimentazione di tools per l'integrazione della videoconferenza con altri strumenti utilizzati sul posto di lavoro e non per una comunicazione esaustiva.
- Sperimentare nuove soluzioni multicast e nuove tecnologie per la tele e videoconferenza come la conferenza simulata in ambienti 3D .

RISULTATI ATTESI

- Adozione diffusa della video-teleconferenza come strumento per l'interazione del mondo produttivo con conseguente risparmio di traffico, consumi, tempo ed aumento della competitività del Veneto.
- Migliorare la comunicazione sia in termini di interattività sia in termini di qualità del servizio

BUDGET 800.000 Euro

Azione 3

MOTION AND EMOTION

Episodi immagini ed emozioni che promuovano una destinazione

Promuovere il territorio, significa innanzitutto creare le condizioni di riconoscibilità dell'identità culturale, paesaggistica e produttiva dell'area geografica, che altrimenti risulterebbero slegate e non coordinate. Secondo diverse statistiche spesso la meta di una vacanza passa attraverso la visione di un film, di una trasmissione radio, di un documentario. Turismo e cinema hanno quindi una concreta possibilità di trovare nel marketing un comune denominatore che possa essere da volano per ambedue le industrie.

Il **cineturismo e radio video emotion** deve essere guardato come il **prodotto o l'indotto dell'industria audio-cinematografica**. Lo sviluppo dei media digitali e la loro diffusione anche attraverso altre e nuove forma di distribuzione delle produzioni cinematografiche possono contribuire a sviluppare questo settore.



L'azione progettuale si propone di far interagire le produzioni cinematografiche, le produzioni televisive, le produzioni multimediali in genere con i creativi per dare vita a nuove forme di comunicazione e per la valorizzazione di destinazioni territoriali alternative.

RISULTATI ATTESI

- stimolare nuove produzioni in grado di sfruttare le potenzialità della tecnologie digital mediali nell'affascinare il fruitore ed indurre a visitare le location

BUDGET 500.000 Euro

Azione 4

MWM - MULTIMEDIA on Wi MAX

Creare o supportare attraverso progetti ed azioni (hardware & software) una rete Wi-Max per la trasmissione in banda larga di contenuti multimediali nell'intero territorio veneto

Il Ministero della Difesa e quello delle Comunicazioni hanno raggiunto un accordo per sfruttare le frequenze 3,4-3,6 GH le cui prime licenze che verranno rese disponibili per reti Wi-Max ed entro il giugno 2007 mediante asta pubblica. L'intento di quest'azione progettuale, è in affiancamento agli operatori di telecomunicazioni, di sperimentare il Wi Max per la trasmissione di dati multimediali come ad esempio le radio digitali e le trasmissioni di immagini e contenuti video per dispositivi mobili e fissi. La normativa per la concessione delle licenze consente l'acquisizione di licenze anche a livello regionale e ciò rappresenta un importante opportunità per il distretto e per la Regione Veneto che può dotarsi di un'infrastruttura a banda larga intervenendo per ridurre il Digital Divide del nostro territorio.

RISULTATI ATTESI

- Sperimentare l'utilizzo della rete WiMax a livello regionale per la trasmissione di dati multimediali e trasmissioni digitali
- Portare su tutte le comunità di cittadini pari opportunità di mezzi e di tecnologie abilitative di lavoro a distanza, formazione, diffusione della conoscenza.

BUDGET 1.500.000 Euro



Azione 5

INTERACTIVE VISION

Sviluppare la capacità di progettare e realizzare palinsesti di trasmissione tematici creati specificamente per il digitale terrestre e sperimentare l'IPTV

Il Digitale Terrestre Televisivo (DTT) costituisce una tappa fondamentale nello sviluppo tecnologico dei sistemi televisivi. Si prevede infatti che questa nuova forma di comunicazione avrà rapida diffusione ed incidenza sul sistema televisivo attuale. Considerando la grande diffusione delle apparecchiature televisive nelle famiglie italiane per le quali la Televisione rappresenta già il canale preferito d'informazione, si prevede che in breve tempo la DTT sarà in grado di veicolare potenzialmente applicazioni di carattere innovativo nell'area dei servizi pubblici e dell'interazione tra cittadini e amministrazioni pubbliche.

L'azioni progettuali si concentrerà nella sperimentazione, realizzazione e manutenzione di nuovi oggetti digitali a partire ovviamente dalla digitalizzazione di oggetti analogici (filmati, immagini, testi,...), della loro post produzione e del loro trasferimento ai centri di gestione per essere immessi in produzione per lo sviluppo di palinsesti per i servizi gestibili con la DTT. Tale attività, consisterà nella progettazione e realizzazione di palinsesti volti alla diffusione su canali tematici. Applicazioni di questo tipo sono finalizzate alla distribuzione selettiva (indirizzata ad un determinato utente o ad un gruppo di utenti), su terminali di fruizione diversi (PC, cellulari, totem, TV) ed incentrati su uno specifico contenuto merceologico, ambientale o culturale.

Parallelamente verrà sperimentata la trasmissione digitale via Internet protocol in modalità multicast unicast e peer to peer

RISULTATI ATTESI

- Migliorata capacità di produrre contenuti per il DTT e/o di utilizzare il canale di ritorno anche su sistemi trasmissivi alternativi
- Realizzare un ambiente per la simulazione dell'interattività del digitale terrestre



- Sperimentare trasmissioni su IPTV e video proattivi
- Sperimentazione delle nuove tecnologie legate al settore televisivo

BUDGET 1.200.000 Euro

Azione 6

BANCHE DATI INTERATTIVE DIGITAL MEDIALI

Realizzare un sistema avanzato di memorizzazione e retrieval di contenuti digitali con particolare attenzione per quelli tridimensionali

La disponibilità di immagini , parti di scene e/o immagini complesse virtuali nonché il loro stoccaggio, disponibilità ed uso condiviso rappresenta un altro degli obiettivi del MDDM.

Obiettivo di quest'azione progettuale è pertanto la realizzazione di un'innovativo sistema informativo multimediale (MMDBMS) in particolare per modelli tridimensionali, che faciliti la produzione di contenuti multimediali con riduzione dei tempi di produzione delle realizzazioni grafiche (progettazione industriale, architettonica, produzioni televisive, produzioni culturali).

L'MMDBMS dovrà supportare efficienti sistemi di Information retrieval come interrogazioni uniformi di dati rappresentati in formati diversi con prestazioni di visualizzazione e download anche via web.

Il sistema informativo multimediale si occuperà in particolare modo di contenere modelli tridimensionali in forma di nuvole di punti e modelli geometrici.

La recente diffusione di sistemi di scansione tridimensionale ed il numero di oggetti 3D scene virtuali sta crescendo enormemente, è importante perciò creare nuovi paradigmi per il loro storage e l'interrogazione della base dati per facilitare la gestione, l'analisi e la comparazione dei modelli. Questo approccio avrà un notevole impatto in numerose applicazioni e settori come il design industriale, la progettazione architettonica, la produzione cinematografica

In ambito di design industriale la possibilità da parte delle aziende di mettere a disposizione i loro "cataloghi" elettronici tridimensionali consentirà ai potenziali clienti di scaricare ed utilizzare direttamente i suddetti modelli integrandoli nelle proprie soluzioni



progettuali, potendo analizzare in ambiente virtuale, in sede di sviluppo prodotto, le criticità di interconnessione e funzionalità.

Sarà disponibile una sezione specificatamente pensata ai settori industriali (biomedicale, articolo sportivo, ergonomia, occhialeria, oreficeria, etc.) nei quali lo sviluppo del prodotto è legato tradizionalmente alla capacità di creare a mano modelli fisici che “copiano” il corpo umano e che potrà invece evolvere verso una ricostruzione in ambiente virtuale di modelli tridimensionali di singole parti o dell'intero corpo umano e dei relativi prodotti.

Il sistema verrà messo a disposizione degli aderenti al MetaDistretto per upload e download secondo opportuni accordi di regolamentazione volti a garantire la remunerazione del diritto d'autore (digital right management).

RISULTATI ATTESI

- Realizzazione di MMDBMS fruibili da tutti gli aderenti al Metadistretto
- Sperimentare nuove metodologie di archiviazione dei contenuti e di interrogazione delle basi dati.

BUDGET 1.000.000 Euro

Azione 7

EDITING COMMUNITY SHARE

Realizzare un sistema di utilizzo remoto di software complessi (modellazione tridimensionali, editing video, etc..) in modalità ASP (misura 1, 7 e 9)

Tutti conosciamo i costi esorbitanti delle licenze degli applicativi spesso inaccessibili per le nostre piccole e medie industrie, del digital mediale Il progetto si propone di sperimentare un uso condiviso dei software complessi e costosi rendendoli accessibili ed utilizzabili a molti.

A titolo di esempio, nel settore della produzione di lenti per applicazioni oftalmiche si stanno proponendo sistemi e tecnologie produttive distribuite anche presso i centri vendita, in



contrapposizione alle grandi concentrazioni produttive tipiche degli anni 80; tale delocalizzazione favorisce la prontezza della risposta del fornitore alle esigenze del cliente e ancora più importante determina la capacità di forte personalizzazione del prodotto in tempi ridotti. L'ostacolo ancora determinante è costituito dalla disponibilità ed accessibilità a software di modellizzazione tridimensionale, programmazione tridimensionale delle tecnologie produttive e restituzione grafica virtuale del prodotto per la presentazione finale al cliente in tempo reale.

Il progetto si propone dunque di sperimentare soluzioni di Application Service Provider denominate anche On-demand software di modellazione tridimensionale e di editing audio e video.

Il sistema realizzato presso un apposito incubatore di tecnologie multimediali consentirà di poter accedere da remoto a risorse di calcolo ed applicativi avanzati in continuo aggiornamento tramite Web senza sostenere costi per licenze d'uso

I vantaggi sostanziali di un tale tipo di servizio risiedono in un risparmio di costi da parte del fruitore (aziende aderenti al distretto) che dovrà pagare esclusivamente la connessione ai server dell'erogatore del servizio, mentre il pagamento delle licenze dei programmi ed i costi di manutenzione dell'hardware spetteranno a quest'ultimo. In questo modo il cliente può memorizzare i propri dati di elaborazione sulle strutture fisiche del fornitore.

Ulteriore e fondamentale vantaggio è inoltre costituito dalla possibilità di interfacciare l'utente del servizio con un applicativo software semplificato ad alta interattività, lasciando di fatto la complessità del sistema software complessivo al fornitore del servizio.

La riduzione delle barriere all'ingresso nell'utilizzo di applicativi complessi consentirà lo sviluppo del settore. Lo sviluppo del sistema avverrà sia tramite accordi commerciali con le principali aziende produttrici e/o distributrici di software avanzati sia mediante il ricorso all'Open Source.

Naturale evoluzione di queste soluzioni di utilizzo remoto sono costituite dai configuratori di prodotto, laddove il fruitore in remoto è rappresentato dal distributore o dal cliente finale che interroga il sistema per verificare il grado di personalizzazione del prodotto e ottenere



tutte le informazioni necessarie alla sua acquisizione, installazione, messa in opera, utilizzo etc.

RISULTATI ATTESI

- Realizzazione di un sistema informativo per la condivisione di applicativi di editing per immagini, video, audio, realtà virtuale

BUDGET 1.000.000 Euro

Azione 8

IN & OUT MULTIMEDIA OVER IP

Sperimentare nuove soluzioni per la trasmissione in rete di dati multimediali (audio e video) indoor e outdoor

L'azione progettuale si propone di sperimentare nuove soluzioni di distribuzione di segnali audio e video ed immagini ad alta definizione mantenendo l'integrità e la qualità dei dati per la loro fruizione sia in ambienti chiusi (edifici, auditori, sale congressi) sia all'aperto (allestimenti temporanei) . La trasmissione delle informazioni avverrà utilizzando protocolli Internet per la gestione e controllo del segnale e per uniformare gli strumenti di trasmissione e di ricezione delle informazioni utilizzando le periferiche audio e video come nodi della rete

Tra le attività previste :

- la sperimentazione di sistemi di dispositivi per la distribuzione di audio-video omogenei e connessi tramite rete ethernet e/o wireless.
- studio di sistemi di codifica dei segnali in grado di essere riproducibili con qualità diverse in funzione della banda disponibile
- sperimentare reti neurali di cataloghi multimediali
- progettazione di sistemi di video ed audio



- progettazione e sperimentazione di nuove tecnologie e sistemi intelligenti di building automation

RISULTATI ATTESI

Semplificare e rendere più efficiente la distribuzione di contenuti multimediali con la stessa QoS in ambienti diversi utilizzando prevalentemente protocolli IP.

BUDGET 500.000 Euro

Azione 9

AUDIOSPAZIO E MEDIAVOCE

La massiccia diffusione dei media elettronici ha inciso profondamente sulla qualità dell'ascolto, promuovendo le forme di ascolto «distratto» e minimizzando le possibilità di un ascolto attento: sempre più spesso si «sente» ma non si «ascolta».

Questa pratica ha però fortemente ridotto la sensibilità per gli ascolti attenti, ossia per le capacità di concentrarsi su specifici messaggi sonori, tanto musicali che verbali, per recepirne i contenuti di pensiero od il significato artistico. Occorre dunque ricercare delle modalità di produzione e diffusione dei messaggi sonori, a tutti i livelli, che recuperando le capacità di «attenzione all'ascolto», mettano in condizione di interpretarne le valenze comunicative ed apprezzarne i contenuti.

Il progetto si pone come obiettivo la realizzazione di uno o più modelli-protocollo per la creazione e l'implementazione di messaggi sonori, sia verbali che musicali, concepiti ai fini di stimolare un ascolto attento che prevalga sulla massa indistinta dei messaggi sonori destinati ad una percezione distratta, e focalizzi l'attenzione dell'ascoltatore sui contenuti e sulla natura dei messaggi proposti.

RISULTATI ATTESI

Il progetto dovrà fornire dei protocolli di massima e dei criteri di progetto per la produzione di messaggi orali e contesti musicali qualificati ed efficaci all'interno dei media fonografici, audiovisivi ed informatici. Inoltre dovrà indicare le soluzioni progettuali migliori per la



diffusione di materiali sonori negli allestimenti e nelle disparate occasioni ove se ne presenti la necessità (musei, gallerie, fiere, allestimenti, spazi aperti, aree di interesse culturale o naturalistico, ecc.)

BUDGET 200.000 Euro

Azione 10

DIGITAL DARKROOMS and HIGH DEFINITION

Favorire e sperimentare l'alta definizione (HD) e le nuove tecnologie digitali nella sostituzione della pellicola

L'alta definizione, in termine tecnico HD è la rivoluzione dell'industria del cinema e della televisione: ossia l'innovativa tecnologia digitale capace di rappresentare l'immagine con una precisione e una nitidezza sorprendenti come minimo doppia rispetto all'attuale. L'High Definition Video sta trovando sempre più ampia applicazione sia nei sistemi di acquisizione sia in quelli di riproduzione (televisori, proiettori, etc..) in combinazione con sistemi di diffusione dell'audio sempre più realistici.

Allo stesso modo si sta ampliando la quota di mercato della fotografia digitale sia professionale che consumer per divenire quasi l'unica tipologia di sistema di acquisizione fotografica. Stiamo assistendo ad un irreversibile sostituzione della pellicola (chimico) con la memorizzazione digitale delle immagini (digital).

Questo processo richiede un attento processo di valutazione e sperimentazione delle tecnologie digitali e del trattamento delle immagini così acquisite. La sostituzione della camera oscura con l'elaboratore comporta la necessità di affrontare numerose problematiche come la correzione e l'elaborazione del colore, la gestione dell'informazione numerica (file raw) nei processi di memorizzazione, in quelli di visualizzazione e di stampa, la gestione dei formati di memorizzazione, i sistemi di trasferimento dei files, etc. Allo stesso modo diversi sono i sistemi di acquisizione e di proiezione dei filmati digitali così come la loro elaborazione.

All'interno di questa azione verranno valutate e approfondite le problematiche relative alla produzione editoriale dei contenuti digitali



RISULTATI ATTESI

- Estendere l'adozione della alta definizione (HD) e delle nuove tecnologie di acquisizione digitale
- Sperimentare nuove soluzioni di elaborazione, codifica e gestione delle immagini e dei filmati digitali
- Favorire i sistemi di visualizzazione HD in ambito televisivo e cinematografico
- Migliorare le tecnologie di produzione editoriale dei contenuti elaborati digitalmente

BUDGET 1.000.000 Euro

Azione 11

DIGITAL BUSINESS MODELS

Sviluppare servizi multimediali innovativi tra i diversi attori della produzione digital mediale (consumatori, produttori e distributori)

Lo sviluppo del settore digital mediale non passa solo attraverso l'innovazione tecnologica dei media, dei contenuti digitali o delle reti trasmissive ma bensì è focalizzato anche nella ricerca di nuovi modelli di business dove tutti gli attori della produzione digital mediale possano interagire .

L'azione si propone in particolare di stimolare il Computer-Supported Cooperative Work, per la realizzazione di progetti che portino a liberare la creatività dei designer, degli artisti, e dei produttori di contenuti in genere, facilitando pratiche di brainstorming e di cognitive walkthrough. ad esempio attraverso la realtà aumentata e il tangible computing.

Ci si propone pertanto di analizzare, studiare e testare nuove opportunità di sviluppo mediante la realizzazione di prototipi

In questo contesto verrà analizzato il sistema del Digital Right Management (DRM). L'applicazione e la gestione dei diritti digitali per lo sviluppo dei media digitali rappresenta al tempo stesso un elemento di criticità ed un'opportunità. Criticità dovuta sia alla necessità di affermazione di ciascun attore della catena del valore nella produzione di contenuti digitali, sia alla continua evoluzione delle tecnologie applicabili. Opportunità perché nuovi modelli di



business si affermano lungo l'intera filiera di produzione proprio nella gestione dei DRM e nella loro applicazione coerente e condivisa da un'intera comunità.

RISULTATI ATTESI

- Sviluppo di nuove opportunità di mercato basate su modelli di business convergenti tra creatori di contenuti, le telecomunicazioni, la radio-televisione
- Aumentare l'utilizzo di media digitali e la loro produzione
- Migliore comprensione ed utilizzazione del DRM da parte delle aziende del Meta distretto e studio dei sistemi di offuscamento software

BUDGET 400.000 Euro

Azione 12

INCUBATORE DIGITAL MEDIALE

Realizzare una struttura per lo sviluppo di spin-off nella produzione digital-mediale per lo sviluppo di servizi multimediali al servizio degli attori della produzione digital mediale e per favorire l'utilizzo delle infrastrutture e dei servizi di telecomunicazione locali

Il VEGA ha promosso l'iniziativa **PTAM** (Polo Tecnologico dell'Audiovisivo e della Musica) nell'area di propria pertinenza di Porto Marghera focalizzata sulla creazione di un centro di produzione, ricerca e servizi audiovisivi e musicali.

A partire da questa iniziativa Il Metadistretto Digital Mediale si propone di realizzare un incubatore che consenta di realizzare un'offerta di nuovi servizi di convergenza multimediale agli attori del mercato dei contenuti e delle piattaforme cross/mediali aderenti al distretto.

L'incubatore offrirà un avanzato datacenter per l'elaborazione e lo storage di contenuti multimediali uno studio di produzione digitale per la progettazione di prodotti audiovisivi interattivi da implementare su diversi media (cellulari, televisione, computer, palmari), una render farm al servizio delle produzioni di realtà virtuale e progettazioni industriali od



architettoniche, sale di registrazione audio, ed altre facilities per la produzione multimediale

RISULTATI ATTESI

Realizzazione di un'infrastruttura tecnologica avanzata all'interno di facilities per la produzione digital mediale e l'incubazione di spin off innovativi

BUDGET 6.000.000 Euro

Azione 13

VIRTUAL LEARNING

Sperimentare ambienti virtuali interattivi e tecnologie avanzate per la formazione

Progetto Symulform

La formazione, ovvero la trasmissione delle conoscenze, è uno dei cardini essenziali per lo sviluppo di una nazione. Per tradizione la formazione, e tutte le sue forme derivate (si legga e-learning nelle varie forme), svolgono perfettamente il loro ruolo quando la teoria viene completata da applicazioni pratiche, che spesso si traducono in stages; a volte, ciò non è ancora sufficiente per allineare le competenze del soggetto alle precise necessità dell'ambiente di lavoro al quale è assegnato.

Potrebbe essere necessario un periodo di pre-acclimatemento che consolidi la teoria appresa predisponendo il soggetto ad affrontare, agevolmente e in tempi il più possibile ridotti, la vera realtà lavorativa.

Il progetto Symulform nasce per concretizzare questo momento di pre-acclimatemento grazie all'uso spinto della tecnologia multimediale. La creazione di ambienti virtuali, la riproduzione di macchinari effettuata grazie all'uso avanzato dell'informatica e del *virtual reality* porteranno i soggetti ad apprendere "giocando".

Come si guida un autobus, un vaporetto o un metrò? Come si usa un determinato macchinario? come si monta l'ala di un aereo? Come si movimentava un malato? Come si monta un tal pezzo in una nave? Sono semplici interrogativi che posso essere affrontati



attraverso la creazione di ambienti virtuali che simulino in tutto e per tutto macchine, apparecchi, strumenti operando in ambienti di lavoro riprodotti fedelmente.

RISULTATI ATTESI

Il progetto Symul-form fornirà un ulteriore tassello alla formazione, sia tradizionale d'aula che a distanza, grazie all'innovativo elemento che, grazie al virtuale, vede il discente "provare" le cose prima di farle; l'aeronautica, con i suoi simulatori di volo, insegna.

BUDGET 300.000 Euro

Progetto FID – formazione interattiva a distanza

L'aggregazione delle imprese appartenenti al DigitalMediale offre, alla formazione, il terreno fertile per la creazione di sistemi interattivi di formazione a distanza; il connubio tra aziende televisive, di sviluppo, di comunicazione e di formazione, da ricercarsi sia a livello tecnologico che contenutistico, consente di attuare un processo di crescita territoriale grazie alla creazione di sistemi interattivi per la formazione a distanza.

La verifica delle competenze effettive di un soggetto, piuttosto che la trasmissione di nozioni, potrà avvenire attraverso sia l'uso canali a banda larga, si veda il progetto WiMax, che attraverso l'uso del mezzo televisivo interattivo.

E' necessario, per questo, la creazione di una piattaforma comune sulla quale, attraverso l'utilizzo di strumenti che saranno appositamente creati, il formatore immetterà in circuito i propri contenuti; i discenti potranno assistere a delle lezioni che potranno essere corredate di test di ingresso e di verifica in tempo reale.

Con il canale televisivo digitale sarà possibile riprodurre una situazione d'aula classica, anche se tutti i soggetti potranno assistere e vivere la lezione dal proprio sito.

BUDGET 300.000 Euro



Azione 14

FIRST TUESDAY (Work and Play)

Supportare la cross fertilization e l'internazionalizzazione delle imprese del settore maggiormente innovative

Un importante azione progettuale del Meta Distretto sarà legata alle attività di esposizione e presentazione delle aziende in ambito nazionale ed internazionale (MICEE : Meeting, Incentive, Congress, Exhibitions & Events) e quindi dedicata all' utilizzo ed organizzazione di spazi di esibizione (mostre) e Congress-Meeting per tutte quelle manifestazioni aggregative in grado di diventare un momento identificativo del Meta Distretto Digital Mediale e/o alla cui partecipazione le aziende del distretto possano trarne beneficio.

Per favorire la cross-fertilization tra le imprese del metadistretto sono in programma:

- a) Un programma mensile o bimensile per tre anni con riferimento al tradizionale FIRST MONDAY della comunità Internet degli esordi ossia tre presentazioni serali aperte agli esperti del mondo DM (Digital-Media) con buffet in piedi e finale di musica (Work+Relax). Servirà come clusterizzatore-coagulante e socializzante per la comunità DM e per generare (Incubare e diffondere) idee ed esperienze-progetti,
- b) Una fiera di settore del digital mediale in abbinamento con la Biennale di Venezia per la divulgazione e presentazione delle tecnologie digitali per il cinema e la televisione.

Per favorire la conoscenza delle potenzialità del Metadistretto digital mediale e per aumentare la visibilità del distretto e agevolare lo scambio di esperienze ed informazioni è prevista la partecipazione a congressi e fiere nazionali ed internazionali.

Nell'ambito delle esposizioni museali o fieristiche si potranno inoltre sperimentare installazioni interattive che coinvolgano il visitatore in una forma di comunicazione interattiva di prodotto, nella quale la fruizione è indissolubilmente associata all'esplorazione, al gioco, all'azione fisica.

RISULTATI ATTESI

Aumentare la visibilità del settore produttivo e favorire l'aggregazione delle imprese del settore digital mediale nel contesto regionale, nazionale ed internazionale

BUDGET 800.000 Euro



PROPRIETA' DEI RISULTATI

Per tutte le azioni progettuali individuate è prevista una ricaduta diffusa per tutte le aziende aderenti al Metadistretto, mentre la proprietà intellettuale dei singoli progetti attuativi della linea sarà ripartita tra le aziende partecipanti al progetto in funzione dei risultati da ciascuna conseguiti.



PIANO FINANZIARIO DI MASSIMA

<i>Azione progettuale</i>	<i>Costo complessivo</i> €	<i>Cofinanziamento regionale atteso (40%)</i> €	<i>Cofinanziamento imprese ed altre fonti</i> €
<i>Piattaforma Digitale Interattiva</i>	1.000.000	400.000	600.000
<i>Video e Teleconference Everywhere</i>	800.000	320.000	450.000
<i>Motion and Emotion</i>	500.000	200.000	300.000
<i>MWM Multimedia on wiMax</i>	1.500.000	600.000	900.000
<i>Interactive Vision</i>	1.200.000	480.000	720.000
<i>Banche dati digital mediali</i>	1.000.000	400.000	600.000
<i>Editing Community Share</i>	1.000.000	400.000	600.000
<i>In & Out Multimedia over IP</i>	500.000	200.000	300.000
<i>Audio spazio e media voce</i>	200.000	80.000	120.000
<i>Digital Darkrooms and High Definition</i>	1.000.000	400.000	600.000
<i>Digital Business Model</i>	400.000	160.000	240.000
<i>Incubatore digital mediale</i>	6.000.000	2.400.000	3.600.000
<i>Virtual learning</i>	600.000	240.000	360.000
<i>First Tuesday</i>	800.000	320.000	480.000
TOTALE	16.500.000	6.600.000	9.900.000


Elenco delle aziende che aderiscono al patto di Sviluppo del Metadistretto DigitalMediale

DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
3C COMUNICAZIONE	TV	6	251
A&D WEA	TV	10	71
AC TECHNOLOGY	TV	1	46
ACOUSTIC STUDIO	TV	1	436
ACTIVE 121	TV	5	42
AD SYSTEM SPA	TV	14	423
ADL SRL	TV	9	252
ADUEMME SRL	TV	3	450
ALBERTIN & COMPANY	TV	10	407
ALCHIMIA TREVISO	TV	9	78
AMARCORD STUDIO FOTOGRAFICO	TV	2	438
AMPIORAGGIO	TV	4	148
ARCHEOMETRA SRL	TV	10	29
ARGOMENTI SRL	TV	3	35
ARTI GRAFICHE CONEGLIANO SPA	TV	37	135
ARTI GRAFICHE ZOPPELLI	TV	16	258
ARTMOVIE SRL	TV	6	259
ASCO TLC	TV	20	108
ATON SPA	TV	109	419
AVANT GARDE	TV	1	428
B.T.I.	TV	4	377
B.T.Z.	TV	11	261
B+B INFORMATICA SRL	TV	13	262
B+B INTERNATIONAL SRL UNINOMINALE	TV	15	263
B+B SNC	TV	2	264
BARRECA ASSOCIATI	TV	2	449
BLOOMTECH	TV	3	20
BLUEWIND	TV	8	265
BYSITE	TV	1	88
CARATTERE STUDIO SNC	TV	2	144
CARLO BAZAN STUDIO MULTIMEDIALE	TV	2	227
CD PROGETTI	TV	18	444
CLAIMNET SRL	TV	8	118
COLORTECH	TV	10	270
DESIGN & DEVELOP	TV	20	273
DESIGN DEVELOP SRL	TV	11	309
DIGITAL SOUND	TV	3	36
DIGIWARE SRL	TV	5	79
D-STYLE	TV	6	91
EDISTAR SRL	TV	20	195
ELDA INGEGNERIA SRL	TV	9	63
ELDASOFT SPA	TV	46	72
EMAR SISTEMI SRL	TV	15	276
EMOZIONI.COM	TV	8	277
ERGON INFORMATICA	TV	17	279



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
ESEDRA SRL	TV	4	440
ESSETRE SRL	TV	10	188
EUROCROM 4	TV	18	282
EUROPRINT SRL	TV	55	424
EUROSTEP CONSULTING	TV	5	281
EVOLUZIONE SNC	TV	4	418
EXTREME SRL	TV	6	214
FLY COMUNICATIONS SRL	TV	8	284
FOTO-GRAFIA SNC	TV	8	285
FOTORAMA SAS	TV	2	183
FOVAL SRL	TV	4	413
FUTURA SOLUZIONI	TV	10	286
G.P.A.	TV	34	287
GIOVE SRL	TV	34	64
GRAFICHE BATTIVELLI	TV	16	289
GRAFICHE PIETROBON	TV	18	290
GRAPHIC SERVICE SRL	TV	11	291
GRAPHITE	TV	12	44
GS STAMPA	TV	6	425
HANGAR DESIGN GROUP	TV	25	293
H-ART	TV	30	6
H-CARE	TV	16	7
H-FARM	TV	10	9
H-TECHNOLOGY	TV	12	10
H-UMUS	TV	5	8
ICEBERG TECHNOLOGY	TV	23	443
IMOCO SPA	TV	65	140
INIZIATIVE UNINDUSTRIA SRL	TV	8	393
INTELLIGENCE SOFTWARE SRL	TV	12	74
INTEMA SRL	TV	48	301
IO SRL	TV	14	374
ITALIANA DI COMUNICAZIONE SRL	TV	5	198
LAPIS SRL	TV	5	172
LEANDRO MASTRIA DESIGN	TV	5	426
LEVEL'STUDIO SAS	TV	2	316
LEVER PLAN SRL	TV	10	313
LOGICWEB	TV	10	178
MARCAPERTA	TV	1	85
MARGOLLA SRL RADIO CONEGLIANO	TV	4	111
MEDIALINE	TV	5	324
METAVERSO SNC	TV	2	416
MHT PARTNER	TV	8	320
MHT SRL	TV	15	322
MIXER VIDEOREGISTRAZIONI	TV	1	323



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
MIZAR	TV	55	410
MOCA INTERECATIVE SRL	TV	4	370
MULTIMEDIA CREATIVE	TV	12	22
NEWEVOLUTION SRL	TV	3	325
NEWMANN SRL	TV	4	107
NEXXT SPA	TV	18	326
NORD ACCIAI SRL	TV	4	411
NOVA INFORMATION TECHNOLOGY	TV	2	66
OHKAUNIT SRL	TV	5	333
OMICRON TECHNOLOGIES	TV	14	329
PIELLE	TV	3	203
PINKO-PACK SNC	TV	10	197
PK SRL	TV	7	184
PRIMAGE	TV	8	13
PROCED SRL	TV	29	297
PROGETTO E.D.P	TV	14	296
PROMOSERVICE SNC	TV	3	50
PUNTO EXE	TV	15	299
QUADRIVIUM SRL	TV	9	390
RIVOALTO SRL	TV	4	116
RTVE TELECOMUNICAZIONI SNC	TV	3	336
S.I.T. SRL	TV	13	344
SEISNET SRL	TV	4	348
SEVENLAB SPA	TV	6	338
SIME	TV	8	4
SINESY	TV	59	124
SISTEMARCA	TV	7	339
SISTEMI & SERVIZI INFORMATICI	TV	11	43
SMARTEST SRL	TV	18	230
SMC TREVISO SRL	TV	73	351
SMC VENEZIA SRL	TV	21	350
SOFITEL SRL	TV	16	427
SOFORA INFORMATICA	TV	12	340
SOGEA SRL	TV	40	343
T.E.R.R.A.	TV	6	369
TAFFARELLO ENGINEERING SRL	TV	4	353
TELSEY	TV	124	129
TEPCO SRL	TV	10	354
TINET SRL	TV	53	122
TIPOGRAFIA ASOLANA SRL	TV	40	87
TIPOGRAFIA GIANNINO FAGGIONATO SRL	TV	24	216
TREART SRL	TV	3	244
TREENET SRLR	TV	7	110
TREVISO TECNOLOGIA	TV	51	355
TSW SRL	TV	30	356



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
UBIEST SPA	TV	14	69
UPTO INFOTECHNOLOGIES	TV	1	81
VENUS SRL	TV	8	249
VISIONE REALE SNC	TV	3	28
WEB SCIENCE SRL	TV	40	398
WEBCOLA SAS	TV	4	119
WEB'N GO ITALIA	TV	5	446
WEBSOLUTION	TV	3	98
WELL-COME	TV	1	368
WHITE REX SRL	TV	11	96
WYDE SRL	TV	4	151
YARIX SRL	TV	5	49
Z VIDEO	TV	20	389
2 NIGHT	VE	15	166
2M SERVIZI SRL	VE	36	17
2W CAD ITALIA	VE	1	243
4M SPA	VE	34	155
A.T.E.C. SRL	VE	23	15
ABCOLOR	VE	1	1
ADIBIT SRL	VE	11	168
ADVANCE MEDIA SERVICE	VE	1	220
AIVE SPA	VE	485	254
ALCEO	VE	11	128
AMO SRL	VE	3	256
ANDREA PITARI SRL	VE	7	169
ANTENNA TRE NORDEST SRL	VE	32	432
ATLANTE SRL	VE	2	408
ATTIVA SPA	VE	11	304
AXIBRA	VE	3	18
BLUE TRAINS	VE	2	210
C.I.D. SRL	VE	9	266
C.N.S.	VE	4	375
CA' FOSCARINA	VE	11	156
CIGRAPH SRL	VE	19	268
COMUNIKO SNC	VE	3	159
CONSORZIO API INFOTECH	VE	50	139
CONTROCAMPO PRODUZIONI	VE	12	154
D&C DESIGN AND CONSULTING SRL	VE	7	67
DACOS SRL	VE	5	272
D'ASSAIN SRL (SIG. DE MARTIS g.demartis@dassain.cc	VE	5	241
DATAPIANO SRL SERVIZI INFORMATICI PER IL TERRI	VE	10	247
DIGITAL ANIMATION	VE	4	47
DIGITAL OFFSET	VE	3	99
EDEXON	VE	12	127
EDS.TE.MA	VE	15	25



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
EGEA TECNOLOGIA INFORMATICHE	VE	6	106
ELI-NET SRL	VE	6	275
ELITEC SRL	VE		310
ENGIMEDIA	VE	3	237
EURO LINK	VE	5	32
EYELINK SRL	VE	4	58
FABER ADVERTISING	VE	15	2
FAVERO & MILAN INGEGNERIA SRL	VE	60	68
FNV SRL	VE	2	383
FORMAVENETO	VE	3	397
FRANTON MUSIC	VE	6	185
GECO SNC	VE	8	288
GENERAL COMPUTER SRL	VE	8	120
GMG SISTEMI	VE	16	83
GP DATI HOTEL SERVICE SPA	VE	30	208
GRUPPO IXELLE SAS	VE	10	189
I.T CONSULTING	VE	10	417
INFOTEL SRL	VE	7	92
INPRIMA	VE	11	302
INTELLIGENCE SOFTWARE VENEZIA	VE	1	73
INTERLOGICA	VE	7	75
INTERNETTING	VE	1	123
KAIROS SPA	VE	16	406
KNOW HOW	VE	19	300
KUBLAI FILM	VE	5	126
LIGHTBOX	VE	2	384
LINK SRL	VE	2	162
LINKNESS	VE	6	90
LION SRL	VE	3	314
LOGICA	VE	24	56
LOGO COMUNICAZIONE	VE	6	41
MB O BM	VE	2	433
MESTIERE CINEMA	VE	5	114
METALINE	VE	5	105
MICROTEX	VE	1	136
MILLA PLOTTING SRL	VE	8	434
MM3 COMUNICAZIONE	VE	2	54
MULTICHANNEL NEWS SRL	VE	18	318
MULTIMEDIA TRE SRL	VE	4	24
NECSY SRL	VE	13	328
NETPLAN SRL	VE	50	228
NS3	VE	1	147
NUOVO STUDIO SAS	VE	1	327
OIA SRL	VE	2	52



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
OMEGA VENETO SRL	VE	24	332
OSSIGENO	VE	2	152
PAESI.COM	VE	1	245
PHAROS SAS	VE	3	378
PRASE ENGINEERING SRL	VE	20	137
PRO.TE.CO .	VE	23	138
PROFESSIONAL VIDEO SNC	VE	5	395
QUESTLAB SRL	VE	6	201
QUICK FLY	VE	5	165
R&NT	VE	7	113
RADIO INTERNATIONAL SRL	VE	2	405
RADIO VENEZIA SRL	VE	10	335
RENDER IMAGE	VE	10	53
RETAIL DESIGN	VE	14	193
REVOLUTION TECNOLOGIE	VE	3	442
SAN SERVOLO SERVIZI	VE	6	371
SHYLOCK PROGETTI SRL	VE	2	337
SINGOUT	VE	10	342
SIPE SRL	VE	68	61
STUDIO LANZA SNC	VE	7	341
SYSTEMATICA	VE	16	382
T.D.P. TERMINAL DATA PROCESSING SRL	VE	15	358
TEKNOS	VE	1	199
TELEVENEZIA	VE	30	360
THEIA SRL	VE	3	248
TVEXPRESS	VE	5	435
UNILAB	VE	6	376
VENEZIA FIERE SPA	VE	5	364
VENEZIA INFORMATICA E SISTEMI VENIS	VE	87	363
VENICE CHANNEL SPA	VE	25	213
VENICE MARKETIMG	VE	1	402
VENICECOM	VE	25	21
VIMAGE SRL	VE	8	362
VISUAL COMUNICAZIONE SRL	VE	7	34
WORKTEAM	VE	7	366
2TM SRL	PD	6	250
ADVERTISING DUSE	PD	8	5
AGAN	PD	1	253
ALECA SAS	PD	2	200
ALLOS	PD	25	255
ARSLOGICA	PD	5	86
AVILAB	PD	1	157
AZ ELETTRONICA	PD	12	260
BELLE EPOQUE	PD	3	38



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
BLUEMOTION SRL	PD	5	31
CANALE ITALIA	PD	54	373
CB STUDIO	PD	1	45
CHORUS PARTENRS	PD	7	11
CLICK SHOP SAS	PD	5	51
COSEDIRETE SNC	PD	5	308
CTM-CONSORZIO TECNOLOGIE MULTIMEDIALI	PD	1	226
DIEMME	PD	1	386
DITRE ARTI GRAFICHE	PD	49	161
ENGINEERING INGEGNERIA INFORMATICA SPA	PD	1610	202
ENGINEERING SANITA' ENTI LOCALI SPA	PD	614	242
ENIAC SRL	PD	6	278
FINTRADING SRL	PD	8	223
FORMER SRL	PD	8	182
GESTIONE TELECOMUNICAZIONI	PD	22	77
GUSELLA ADV SNC	PD	5	84
IBM ITALIA SPA	PD	210 (6761)	292
INFOTECH SRL	PD	10	420
IPERTRADE SRL	PD	8	303
JOLE FILM SRL	PD	8	173
KHYMEIA	PD	5	186
KYNETICS	PD	5	236
LA 9 SPA	PD	35	194
L'IMAGE SRL	PD	5	27
MARCO MORETTO	PD	1	317
MARTIN GHERARDO	PD	1	319
MARTINO BEGGIO	PD	1	448
MEDIA SOLUTION	PD		437
MEDIACAMPUS	PD	1	133
MEET AND WORK	PD	5	174
MEETING SPA	PD		441
MENTIS SRL	PD	14	48
MICROWAVE-NETWORK SPA	PD	4	225
NEOL SRL	PD	5	421
NE-T BY TELERETE NORDEST	PD	58	229
NEW COMPANY	PD	4	380
NICOLETTO ERMES MODELLERIA	PD	25	130
OMICRON CONSULTING	PD	170	187
ONLINE BUSINESS E COMMUNICATION SAS	PD	9	331
PADOVAFIERE SPA	PD	50	400
PALLINO & CO. SRL	PD	28	23
PERITUS TOTAL QUALITY SERVICE	PD	19	103
PHOTO DESIGN & C. SNC	PD	9	171
PROFESSIONAL SHOW	PD	60	102
PROGRESS & PARTENRS	PD	15	65



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
QB GROUP	PD	39	62
QUATTROITALIA	PD	9	334
RC SISTEMI AUDIOVISIVI SAS	PD	6	379
RED POINT SRL	PD	2	100
RUNNING TV INTERNATIONAL	PD	7	60
SIGI SERVIZI SAS	PD	5	204
SIIV SPA	PD	123	40
SINTESI COMUNICAZIONI	PD	3	132
SKILLMEDIA MASTER SRL	PD	5	345
SPLINTER MEDIA STUDIOS SRL	PD	2	352
SPORT PROMM	PD	4	349
STUDIO FASSANELLI SIMONE	PD	1	89
STUDIO VERDE SNC	PD	21	439
SUN MICROSYSTEMITALIA SPA	PD	557	164
TAFFI.IT	PD	1	192
TELEIMPIANTI SRL	PD	0	221
TELEPROGRAMMI SRL	PD	7	224
TIME2MARKETING	PD	5	16
TRIVENET SPA	PD	25	59
TRIVENETA SRL	PD	41	222
VELUT LUNA	PD	1	115
VIDEOLAB	PD	1	361
WINNING TECHNOLOGIES SPA	PD	60	367
WMR SRL	PD	12	93
3D DESIGN DITTA INDIVIDUALE	VR	1	350
A.D.B. DI ALESSANDRO DE BLASI &C.	VR	18	392
ACHAB TRIVENETO	VR	25	219
ADPRESSCOMUNICATIONS SPA	VR	36	306
ALTERLINE SAS	VR	4	205
BEDIGITAL SRL	VR	6	95
BENITO SETTI AUDIOVISIVI	VR	11	55
BRAIN EMOTION	VR	4	125
COGEST M&C SRL	VR	7	30
CONSORZIO V.I.T.A.	VR	1	429
CSM SERVIZI	VR	1	271
DDM ADVERTISING SRL	VR	15	26
EDITRICE T.N.V. SPA	VR	35	191
E-MAGENET SAS	VR	3	70
FILMAND PRODUZIONI TELEVISIVE	VR	3	283
GRAFFITTI IMMAGINI SONORE	VR	1	311
HIPHEN - ITALIA SRL	VR	45	190
IMAGIC SAS	VR	1	57
IMMAGINART	VR	2	232
INFRACOM	VR	188	206



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
MAX SRL	VR	4	422
MDPCOMUNICA DI API PAZZE	VR	8	149
MEDIA GROUP SRL	VR	5	321
MELAMUSIC	VR	7	160
MINDSHARE TREVENEZIA SRL	VR	5	167
ON STAGE	VR	2	415
PIU' UNO INTERNATIONAL SPA	VR	35	391
POINTER SOFT	VR	3	209
PROGRAF SRL	VR	13	238
PROMOTIONAL SERVICE	VR	22	294
RUN MULTIMEDIA	VR	10	163
SAMPLE SRL	VR	8	121
SARTORI, RUSSO & C. SAS	VR	3	234
SELFISH PRODUCTION	VR	3	346
TECNO SERVICE VERDARI SRL	VR	17	37
TELERADIO EDIZIONI (RADIO ADIGE)	VR	25	246
UPGRADE	VR	9	365
WALD SRL	VR	19	112
ZUCCHERO DI KANNA SNC	VR	2	131
ABNEGAT RECORDS	VI	1	218
ADRIANI & ROSSI EDIZIONI SRL	VI	27	76
ALCAMEDIA SNC	VI	2	394
ALFA SRL	VI	104	372
AXIOS INFORMATICA	VI	5	196
CENTRO MUSICA	VI	1	396
CENTRO STAMPA EDITORIALE SRL	VI	30	150
D.T.L. DIFFUSIONE TELEVISIVA LOCALE	VI	18	143
DALI' MUSIC SCHOOL PRODUCTION	VI	10	381
EDIGRAF	VI	6	82
ENTE DI FORMAZIONE I.RI.GEM.COOP	VI	36	145
EURO STEP SRL	VI	1	280
FOTOTECNICA	VI	10	101
G.R.M. SNC	VI	4	153
GLOBALCOMM SRL	VI	8	141
GRAPHICOM	VI	28	94
INFODATI	VI	12	431
LAPIS SRL	VI	6	312
LEO' FOTOGRAFIE PUBBLICITARIE	VI	2	315
NSB SRL	VI	10	117
PANTHEON, NON SOLO ARCHITETTURA	VI	5	409
PATHOS ACOUSTICS SRL	VI	9	240
PHOTOPIU' SNC	VI	9	447
PROTEINIC SRL	VI	7	298
RAGGI DI LUCE	VI	7	39



DENOMINAZIONE AZIENDA	PROVINCIA	NR. ADDETTI	ALLEGATO NR.
RICCARDO URNATO FOTOGRAFO SRL	VI	6	235
S.P.R. INFORMATICA SRL	VI	45	239
SAIV SPA	VI	63	207
STARGRAPICH SNC	VI	6	347
STUDIO PRINT	VI	5	97
STUDIO SYNTHESIS	VI	7	231
TELENORD SRL	VI	6	146
TELERADIO DIFFUSIONE BASSANO SRL	VI	27	215
TERRALINK SRL	VI	13	359
T-NET CONSULTING	VI	20	401
TRADENET SERVICE	VI	7	109
TREEBYTE	VI	2	158
UNOCAD SRL	VI	10	403
VIDEOMAKER	VI	5	104
888 SOFTWARE PRODUCT	RO	27	33
ARCHIMEDIA	RO	10	305
BASSO COMMUNICATION	RO	4	404
BORASO.COM SRL	RO	6	12
BREVIGLIERI SRL	RO	33	307
BROADWAY SOLUTIONS SRL	RO	7	211
CARPE DIEM	RO	1	3
CONSORZIO ASSIOMATICA	RO	4	179
EAGLE SNC	RO	4	80
EVOMATIC	RO	9	175
F.IMM SRL	RO	132	217
F.IMM TECHNOLOGY SRL	RO	5	212
POLESINE TLC SRL	RO	1	385
TAUSOFT SRL	RO	5	134
AX PROFESSIONAL	BL	18	180
CANYON VIDEO	BL		267
COLLABORATORIO	BL	5	269
DE POLI E COMETTO SNC	BL	4	170
DOLOMITI.IT SRL	BL	10	274
DOMOTICA COSTRUZIONI SRL	BL	4	412
EVIDENZIA SRL	BL	6	388
G.B. SRL	BL	20	181
ITALIA GROUP	BL	1	14
LONGARONE FIERE SRL	BL	8	233
NETECH	BL	7	142
OBIETTIVO SRL	BL	5	330
POLARIS EDIZIONI SRL	BL	26	176
PROGETTO IMPRESA SRL	BL	2	177
RADIO CLUB 103 SRL	BL	3	399
SCP SRL	BL	45	387
T.C. SAS	BL	1	357
PREMIERE	BL	2	430



Elenco delle istituzioni e dei Centri di ricerca che aderiscono al patto di Sviluppo del Metadistretto DigitalMediale

DENOMINAZIONE ISTITUZIONE	PROV	ALLEGATO NR.
ASSINDUSTRIA BELLUNO	BL	I4
ASSOCIAZIONE INDUSTRIALI DELLA PROVINCIA DI VICENZA	VI	I3
ASSOCIAZIONE RADIOCARPINI SAN MARCO	VE	I16
ASSOCIAZIONE VENETO CINEMA PRO	VE	I15
COMUNE DI VENEZIA	VE	I12
CONFINDUSTRIA ROVIGO	RO	I5
CONSORZIO VENEZIA RICERCHE	VE	I11
FONDAZIONE LA BIENNALE DI VENEZIA	VE	I14
PROVINCIA DI VENEZIA	VE	I13
PROVINCIA TREVISO	TV	I 18
UNINDUSTRIA VENEZIA	VE	I2
UNIONE INDUSTRIALI DELLA PROVINCIA DI TREVISO	TV	I1
UNIVERSITA' CA' FOSCARI	VE	I7
UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI VERONA - DIP. INFORMATICA	VR	I9
UNIVERSITA' DI PADOVA DIP. DISCIPLINE LINGUISTICHE COMUNICATIVE E DELLO SPETTACOLO	PD	I8
UNIVERSITA' IUAV	VE	I6
VEGA PARCO SCIENTIFICO TECNOLOGICO DI VENEZIA	VE	I10
VENETO INNOVAZIONE	VE	I 17
CINECA CONSORZIO INTERUNIVERSITARIO		

Elenco dei professionisti che aderiscono al patto di Sviluppo del Metadistretto DigitalMediale

DENOMINAZIONE PROFESSIONISTA	PROV	ALLEGATO NR.
BRIGO GIANFRANCO	RO	P8
CASANOVA TIZIANO	VE	P7
DAMIANO ZARDET	TV	P10
DELTA TRACING	VE	P6
GABBA EDOARDO	VE	P9
PARS	VR	P1
PIETRO FERRACIN	TV	P2
RUGGERO BALDASSO	VE	P4
TAMASSOCIATI	VE	P5
ZARA FRANCO	TV	P3