Regione Umbria - Assemblea legislativa

“A BASTIA UMBRA UN POLO FIERISTICO DIGITALE E MULTIMEDIALE” - AUDIZIONE IN SECONDA COMMISSIONE DELL’ASSESSORE FIORONI SUL PROGETTO "ADVANCED GRAPHIC APPEALING INTERNATIONAL NETWORK” (AGAIN)

4 Giugno 2021

(Acs) Perugia, 4 giugno 2021 - L’assessore regionale Michele Fioroni ha illustrato questa mattina ai componenti della Seconda commissione dell’Assemblea legislativa dell’Umbria, presieduta da Valerio Mancini, gli obiettivi del progetto Again (Advanced Graphic Appealing International Network), che rientra nella missione 1, linea di intervento 2, del Piano di ripresa e resilienza dell’Umbria predisposto dalla Giunta di Palazzo Donini.

BASTIA UMBRA NON È STATO INDIVIDUATO COME POLO PER LA GRAFICA, ha dichiarato l’assessore aprendo il proprio intervento: “Sappiamo bene che è l’Alto Tevere il polo per questo tipo di attività e conosco la situazione di crisi della grafica cartotecnica. Abbiamo dato supporto agli investimenti di questa area economica, che ha bisogno di grande innovazione nei macchinari.

Il progetto Again riguarda una progettualità che è nata nel mio assessorato, è tutta nuova e nasce dalla riflessione sul polo fieristico di Bastia e sui suoi fattori di debolezza: ospita pochi eventi rilevanti ed offre un livello di servizi per gli operatori non comparabili con strutture simili nel resto d’Italia.

Abbiamo quindi pensato, vedendo come sta cambiando il settore delle fiere e delle presentazioni, di ripensare l’approccio agli eventi, utilizzando le tecnologie del digitale e le produzioni multimediali. L’obiettivo è di fare di Bastia un polo fieristico digitale e multimediale, dove larga parte dell’attività avvengano con il ‘chroma key’, con la grafica vettoriale che consente di cambiare gli scenari. Nulla quindi a che vedere con il settore della stampa e della cartotecnica.

Abbiamo pensato a come creare un sistema di incubazione e start up digitale, con particolare attenzione al mondo dei videogiochi, che non si limita al gioco stesso ma comprende anche piattaforme turistiche, realtà aumentata, applicazioni industriali e militari grazie a simulazioni molto efficaci. Vorremmo creare un acceleratore, un fondo a supporto che favorisca la crescita delle startup. Il mercato del lavoro, anche da fuori Italia, presenta una forte richiesta di giovani con competenze digitali e nello specifico sul gaming.

La digitalizzazione del polo fieristico è indispensabile per conferirgli una attrattività che altrimenti non avrebbe. Questo potrà portare ad un tessuto spontaneo di aziende legato alla grafica vettoriale. L’auspicio è che a ciò faccia seguito la nascita di un ecosistema economico legato alla banda ultra-larga e al mondo del gaming”. MP/

Source URL: *http://consiglio.regione.umbria.it/informazione/notizie/comunicati/bastia-umbra-un-polo-fieristico-digitale-e-multimediale-audizione*

List of links present in page

- http://consiglio.regione.umbria.it/informazione/notizie/comunicati/bastia-umbra-un-polo-fieristico-digitale-e-multimediale-audizione