

# POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea Magistrale in  
Ingegneria informatica

Tesi di Laurea Magistrale

## **Visionary Days e la mutazione da fisico a digitale**

Come il mercato degli eventi ha reagito alla pandemia



Relatrice

Prof.ssa Nicoletta Gay

Candidato

Marco Taddeo

**A.A. 2020/2021**

<b>1 - Introduzione</b>	<b>4</b>
<b>2 - Modelli ideazione e nascita Visionary e Plesh</b>	<b>5</b>
2.1 Casi studio e ideazione del modello	5
2.2 Nascita del gruppo Visionary e obiettivi	8
2.3 Plesh	9
<b>3 - Visionary Days e le sue prime realizzazioni</b>	<b>12</b>
3.1 Sviluppo del format e elementi fondamentali	12
3.1.1 Palco centrale - speaker, ospiti ed enti coinvolti	12
3.1.2 Tavole rotonde - partecipanti e target di riferimento	14
3.1.3 Manifesto dinamico - obiettivi e risultati	16
3.2 Crescita ed evoluzione del format 2017/2019	16
3.2.1 Prima edizione	16
3.2.1.1 Primi strumenti e utilizzo della tecnologia	18
3.2.2 Seconda edizione	21
3.2.2.1 Lee: Intelligenza artificiale per scrittura manifesto	23
3.2.2.2 Visualizzazione dati in tempo reale	24
3.2.3 Terza edizione	26
3.2.3.1 Primo evento connesso Torino-Genova	29
3.2.3.2 Event Manager e Admin Panel per gestione partecipanti	31
3.3 Obiettivi raggiunti e ambizioni future	33
<b>4 - Covid-19 e passaggio al digitale</b>	<b>35</b>
4.1 Trasformazione del mercato e prime problematiche	35
4.1.1 L'interazione negli eventi digitali e la Customer Experience	35
4.1.2 Approccio al digitale degli utenti	39
4.2 Casi studio Plesh, produzioni full digital e ibride	40
4.2.1 Produzioni Full Digital	42
4.2.2 Soluzioni ibride con studio di registrazione	44
4.3 Software e programmi utilizzati per la realizzazione di eventi digitali	48
4.3.1 Software utilizzati per la regia	48
4.3.2 Piattaforme per trasmissione evento e collegamento pubblico	49
<b>5 - Primo esperimento digitale - evento "Quale Futuro"</b>	<b>51</b>
5.1 Sviluppo format e gli enti coinvolti	51

5.1.1 Collaborazione con il Governo, il Ministero delle Politiche Giovanili e la Rete Giovani	51
5.1.2 La collaborazione con IPSOS, la scelta delle tematiche e dei partecipanti	52
5.1.2.1 La selezione delle Tematiche	52
5.1.2.2 La selezione dei partecipanti	54
5.1.3 Gli Ospiti	55
5.1.4 Risultati e misurazioni	57
5.2 Tecnologie adottate e scelte implementative	59
5.2.1 Location e allestimento	59
5.2.2 Creazione del format Visionary Days nel mondo digitale	61
5.2.2.1 Tavoli di lavoro e manifesto	61
5.2.2.2 Panel e broadcasting	61
5.2.2.3 Coinvolgimento del pubblico	63
5.3 Valutazione tecnica e problematiche riscontrate	66
<b>6 - Ideazione e produzione Visionary Days 2020</b>	<b>68</b>
6.1 Obiettivi e mutazione del format	68
6.1.1 Progetto iniziale: La tematica e le 5 città connesse	68
6.1.2 Il passaggio al digitale e conservazione degli elementi principali	69
6.1.3 Definizione scaletta, ospiti e momenti della giornata	71
6.2 Tecnologie adottate e scelte implementative	74
6.2.1 Evoluzione Pannello admin e WebApp	75
6.2.2 Infrastruttura Zoom suddivisione partecipanti	77
6.2.3 Twitch e la visualizzazione dati	78
6.2.4 YouTube e diretta streaming	79
6.3 Produzione e realizzazione	80
6.3.1 Location e allestimento	80
6.3.2 Progettazione tecnica e ottimizzazione infrastruttura di rete	85
6.4 Risultati ottenuti	88
6.4.1 Il Manifesto dinamico digitale	88
6.4.2 Partecipazione pubblico	89
6.4.3 Rilevanza mediatica	92
<b>7 - Conclusioni</b>	<b>93</b>

<b>Bibliografia e sitografia</b>	<b>95</b>
Bibliografia	95
Sitografia	95
<b>Appendici</b>	<b>98</b>
Appendice A - Form di iscrizione utilizzati per Visionary Days	98
Appendice B - Scalette edizioni Visionary Days	104
Appendice C - Eventi realizzati da Plesh Tech SRL nel periodo di stesura della tesi	112

# 1 - Introduzione

In questo lavoro di tesi verrà analizzato il mercato italiano degli eventi tra il 2016 e il 2021, ponendo particolare attenzione alla ri-progettazione di tutte le iniziative bloccate dalla pandemia da Covid-19 e riproposte in modalità ibrida o *full-digital*.

In questo contesto si è scelto di analizzare come caso studio principale Visionary Days 2020<sup>1</sup>: un evento a cadenza annuale, momento di incontro di migliaia di giovani under 35, focalizzato sui cambiamenti in corso e dedito ad avere un impatto concreto sul Futuro. In particolare, per la sua quarta edizione, questo evento è stato obbligato a passare da una fruizione dei partecipanti esclusivamente fisica ad una completamente digitale, coinvolgendo 2.500 persone connesse da remoto in tutta Italia per un nuovo esperimento di brainstorming collettivo.

La tesi è svolta con la professoressa Nicoletta Gay, all'interno dell'azienda Plesh SRL, casa di produzione di Visionary Days specializzata nell'integrazione di servizi digitali per la produzione di eventi digitali. L'analisi affronterà le principali fasi di ideazione e realizzazione dell'evento: dall'adattamento degli elementi distintivi del format alla sua implementazione tecnologica.

In particolare, nei primi capitoli verrà affrontato uno studio di settore su eventi ibridi e digitali nel mercato italiano odierno, con l'obiettivo di ricercare gli elementi distintivi che contraddistinguono i format più popolari e che hanno ispirato la realizzazione di Visionary Days. Una volta definiti tali elementi si analizzerà l'evoluzione di quest'ultimo all'interno delle edizioni svolte tra il 2017 e il 2019, con particolare attenzione alle ottimizzazioni tecnologiche che hanno contribuito al successo dell'iniziativa, come gli algoritmi sviluppati per la creazione di tavoli di lavoro eterogenei, il miglioramento del software back-end per la gestione delle iscrizioni e della logistica in-evento, la realizzazione di un software di intelligenza artificiale che permette la scrittura in tempo reale del Manifesto dinamico e la relativa visualizzazione dati presente nella sala dell'evento.

Verranno analizzati successivamente diversi esempi di eventi prodotti da Plesh dopo lo stop forzato legato alla pandemia da Covid-19, realizzati in Italia e in Europa al fianco di grandi committenti come WorldBank, Scuderie Ferrari, Wired e Politecnico di Torino, tenuti in modalità *full-digital* o ibrida. All'interno di questi casi studio si analizzeranno le modalità di trasmissione in streaming e le possibilità di interazione possibili per gli utenti connessi da remoto implementati attraverso le piattaforme di videoconferenza e streaming più popolari.

Obiettivo della tesi è quello di mettere in luce i punti di forza e le principali criticità di questo nuovo mercato, proponendo soluzioni di coinvolgimento e interattività per l'utente finale volte a garantire una esperienza immersiva e gratificante al pari di quella di un evento fisico.

---

<sup>1</sup> Visionary Days 2020 verrà trattato in modo approfondito all'interno del capitolo 6, <https://www.visionarydays.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

## 2 - Modelli ideazione e nascita Visionary e Plesh

In questo secondo capitolo si vogliono prendere in analisi alcuni casi studio che porteranno alla definizione del target di riferimento, all'analisi del panorama degli eventi dedicato ai giovani e dell'offerta presente nel territorio che ha spinto la creazione e lo sviluppo del format proprietario Visionary Days<sup>2</sup> che approfondiremo nei prossimi capitoli.

### 2.1 Casi studio e ideazione del modello

Il focus di questa analisi si concentrerà sugli eventi in ambito innovazione proposti in Italia negli ultimi 10 anni<sup>3</sup>, tendenzialmente riferiti a un pubblico under 35 appassionato di tecnologia e concentrato sul tema futuro e innovazione.

Peculiari nell'analisi sono le iniziative con una forte componente tecnologica e caratterizzate da un'accentuata interazione con il partecipante, dedito al creare una community di sostenitori che si riconoscano all'interno del brand organizzatore dell'evento e che, di conseguenza, possano essere il driver principale di condivisione e di crescita dell'iniziativa stessa.

Primo tra tutti viene analizzato il modello TED Talks<sup>4</sup>, format impegnato nella condivisione di idee tramite rapidi talk nato nel 1984 a Monterey in California<sup>5</sup>, e inizialmente focalizzato su temi quali la tecnologia, l'intrattenimento e il design, come indica l'acronimo che ne definisce la nominazione (*Technology Entertainment Design*). Oggi TED tratta i temi più svariati e i suoi video sono tradotti in più di 117 lingue fruibili da tutto il mondo. Il fenomeno più interessante da analizzare per noi è quello dei TEDx<sup>6</sup>, eventi ispirati a TED con le stesse peculiarità ma organizzate in totale autonomia da comunità locali, vincolati all'utilizzo delle linee guida imposte dalla casa madre.

Primo tra gli elementi distintivi di questo format è la presenza di speaker di spicco che, in 18 minuti di tempo, tengono speech fortemente motivazionali per il pubblico presente; l'evento è spesso tenuto in teatri, auditorium, cinema o sale conferenze. Alcune delle linee guida da seguire per ogni evento TEDx, per poter essere approvati dell'organizzazione centrale, sono:

- gli eventi devono essere non-profit,
- possono avere un ticket di ingresso o uno o più sponsor al solo fine di coprire le spese di organizzazione,
- gli speaker non ricevono alcun compenso,

---

<sup>2</sup> Visionary Days, <https://www.visionarydays.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>3</sup> periodo 2015-2020

<sup>4</sup> Ted Talks, <https://www.ted.com/> (ultimo accesso: 11/07/21).

<sup>5</sup> Ted Talks, *History of TED*, <https://www.ted.com/about/our-organization/history-of-ted> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>6</sup> Ted Talks, *TEDx Program*, <https://www.ted.com/about/programs-initiatives/tedx-program> (ultimo accesso: 11/07/2021)

- gli eventi devono essere registrati e tutto il materiale deve essere pubblicato secondo precise linee guida<sup>7</sup>.

L'accesso all'evento è quindi molto spesso soggetto all'acquisto di un ticket dal prezzo variabile in relazione agli speaker invitati, alla location scelta ed al variare della posizione del posto desiderato. Sebbene questo potrebbe risultare un limite per parte del target, la possibilità di consultare tutto il materiale registrato, in modalità on-demand, sul sito ufficiale TED ne amplifica a dismisura la portata e la condivisione.



fig. 1 - TEDx Politecnico di Torino - aula magna 7 dicembre 2019 (fonte: [www.facebook.com/tedxpolitecnicoeditorino](https://www.facebook.com/tedxpolitecnicoeditorino))

Lo spettatore, tuttavia, è parte passiva dell'esperienza, chiamato ad assistere a *speech* fortemente motivazionali ma senza la possibilità di intervenire o replicare al termine dell'intervento del relatore; non sono infatti previsti all'interno del format TED spazi per domande dal pubblico.

Forma diametralmente opposta a questa appena esaminata è quella delle competizioni, spesso identificate come *Challenge*, *Hackathon* o *Hackfest*<sup>8</sup>, eventi principalmente rivolti a un

---

<sup>7</sup> Ted Talks Usage Policy, <https://www.ted.com/about/our-organization/our-policies-terms/ted-talks-usage-policy> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>8</sup> i termini *Challenge*, *Hackathon* o *Hackfest* vengono utilizzati per sottolineare la natura competitiva dell'evento (*Challenge*, *Marathon*) al termine *Hack* relativo alla terminologia *Hacker* derivata dall'informatica.

pubblico di giovani, spesso studenti e quasi sempre under 35. L'origine di tale format viene fatta risalire al 1999 a Calgary<sup>9</sup>, in relazione ad un meeting di una decina di sviluppatori di OpenBSD<sup>10</sup> riuniti per trovare soluzioni che permettessero al loro software di essere integrato con nuovi sistemi di crittografia. A partire dagli anni 2000 sempre più società hanno deciso di organizzare e creare competizioni appetibili per attrarre giovani talenti a sfidarsi in gruppi di persone con lo scopo di proporre nuove idee, sviluppare nuovi software e risolvere problemi reali per diversi scopi: ideazione di nuovi prodotti, *talent acquisition* e anche fondazione di nuove start-up nel mercato.

Una esperienza di questo tipo, che può durare da un giorno a una settimana, consente al partecipante di essere parte attiva dell'evento, lavorando in un gruppo di persone variegato per mettere alla prova le capacità di *problem solving*, permette inoltre di confrontarsi con problemi reali e poter lavorare con nuove tecnologie, includendo nell'agenda dell'evento anche la parte di esposizione e confronto del lavoro svolto con esperti e stakeholders promotori.

Di solito, parte distintiva degli hackathon sono anche i premi messi in palio dall'ente promotore, di tipo fisico, economico o esperienziale, per poter invogliare i partecipanti ad iscriversi e partecipare all'evento.

Per scendere nel dettaglio si è scelto di analizzare un esempio di Hackathon ospitato dal Politecnico di Torino: EBEC<sup>11</sup>, acronimo che sta per *European BEST Engineering Competition*. Questa è una competizione a cadenza annuale realizzata per studenti di ingegneria, ispirata ad un format già esistente: la *Canadian Engineering Competition* (CEC)<sup>12</sup> ed organizzata dall'associazione *no-profit* BEST<sup>13</sup> (*Board of European Students of Technology*).

EBEC è una competizione a livello europeo nata nel 2002 e articolata in tre fasi: un round locale, uno nazionale e un europeo, comprendendo così 57 gruppi locali, 10 nazioni e una singola finale. Le categorie ufficiali nelle quali gli studenti si sfidano in ogni singola fase sono due: *Team Design* e *Case Study*. Nella prima sfida la squadra è chiamata a creare un vero e proprio prototipo funzionante per risolvere un problema tecnico/costruttivo utilizzando solo precisi materiali forniti, nella seconda sfida invece il team è chiamato a trovare una risoluzione teorica di un problema manageriale/gestionale tipicamente presente nelle realtà aziendali (organizzazione eventi, *marketing*, risorse umane, etc.).

---

<sup>9</sup> città più grande della provincia canadese dell'Alberta

<sup>10</sup> sistema operativo libero, open-source, multipiattaforma, di tipo unix-like, derivato dalla Berkeley Software Distribution, <https://www.openbsd.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>11</sup> EBEC - European BEST Engineering Competition, <https://ebec.best.eu.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>12</sup> Canadian Federation of Engineering Students, <https://cfes.ca/cec> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>13</sup> BEST - Board of European Students of Technology, <http://best.eu.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)



*fig. 2 - vice rettore per la didattica Sebastiano Foti nella cerimonia di apertura EBEC Torino 2019 (fonte: [www.facebook.com/bestorino89](http://www.facebook.com/bestorino89))*

## **2.2 Nascita del gruppo Visionary e obiettivi**

In questo contesto nasce nel 2017 il progetto Visionary, dall'idea di un gruppo di studenti del Politecnico di Torino spinti da una forte necessità di confronto attivo sul tema del futuro, da vivere all'interno di uno spazio progettato per i giovani e ideato partendo dalle loro esigenze e desideri.

La necessità di avere uno strumento efficace che potesse essere abilitatore di una partecipazione attiva e collettiva, strutturata a partire dai processi di condivisione delle idee e capace di andare oltre la semplice comunità studentesca, arrivando nel tempo a contaminare e coinvolgere il territorio nazionale è l'obiettivo con cui Visionary nasce; l'idea di riunire all'interno di uno spazio unico e per un'intera giornata centinaia di persone provenienti da percorsi di vita diversi, dando loro come obiettivo quello di confrontarsi sui temi del prossimo Futuro in una maratona di idee da cui generare visioni possibili a partire dal confronto. Tale confronto, alimentato da talk introduttivi e provocatori rispetto a tematiche di sviluppo sociale, deve rimanere utile ed accessibile alla comunità stessa: da qui la scelta di riportare tutte le visioni emerse all'interno di un documento unico in forma di libro cartaceo, da distribuire gratuitamente nel periodo immediatamente successivo all'incontro<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> un approfondimento sul Manifesto Dinamico è presente al paragrafo 3.1.3

Sin dall'inizio ci si è mossi con l'obiettivo di concretizzare quanto sopra descritto, strutturando un percorso mirato al dibattito, capace di vivere sia online sia offline, proposto come processo di confronto annuale e centrato su *Visionary Days*, evento avente la durata di un'intera giornata dove potersi conoscere, confrontare, lasciarsi ispirare e sintetizzare il tutto in un manifesto, capace di essere rappresentativo di una visione collettiva.

L'essenza di Visionary si può quindi racchiudere, in questa prima fase, in un evento, ma allo stesso tempo definirlo solo come tale sarebbe riduttivo, poiché Visionary è anche l'associazione che ha creato e che continua a curare e innovare questo *main event* ed al tempo stesso è anche la community che da questa iniziativa si è sviluppata e che si riconosce nei suoi valori e nei suoi principi. Visionary Days vuole essere prima di tutto un'idea: l'idea che con il pensiero si possa cambiare il Futuro, che lo si possa immaginare diverso e che lo si possa realizzare migliore attraverso il dialogo. Visionary vuole credere nel confronto sostenendo apertamente il rispetto e la contaminazione del pensiero, uno dei motti più ricorrenti nella narrativa utilizzata è proprio: «*per parlare di Futuro bisogna innanzitutto parlare*».

L'evento prende ispirazione sia dagli hackathon, per preservare l'adrenalina tipica di questo genere, e anche dal format visto in TED, per la profondità di scambio di esperienze, provando a mescolare volutamente su vari tavoli i partecipanti dell'evento per creare una discussione costruttiva su vasti argomenti. In questo modo si apre e difende uno spazio di dialogo per il target di riferimento e si cerca di sperimentare diversi strumenti di confronto.

### 2.3 Plesh

Doveroso citare in questo lavoro di tesi la nascita e il successivo contributo di Plesh Tech Srl<sup>15</sup> nella realizzazione dell'appuntamento digitale che caratterizzerà l'edizione 2020 di Visionary Days, come analizzeremo e tratteremo nel capitolo 6.

Plesh è un'azienda nata nel 2019 da alcuni componenti del team Visionary, specializzata nell'integrazione di servizi digitali per eventi live nelle loro diverse forme; risponde all'esigenza dei clienti di sviluppare ed integrare nuove tecnologie per dare vita a spazi ibridi, fisici e digitali, dove incontrarsi e vivere esperienze immersive e coinvolgenti.

L'azienda vuole rispondere ad una esigenza: gli avvenimenti legati alla pandemia da *Sars-Covid19* hanno imposto al tessuto sociale ed economico mondiale un'enorme accelerazione in termini di *digital adoption*, rendendo possibili cambiamenti culturali e tecnologici altrimenti destinati a impiegare anni per diventare realtà. Questa rivoluzione che si è estesa anche al mondo della comunicazione e degli eventi, con due effetti principali: la saturazione dell'offerta di webinar e la nascita del mercato degli "Eventi digitali". La frontiera degli eventi digitali è diventata una scelta obbligata dalla situazione contingente, ma questa dimensione ha anche il grande vantaggio di essere incredibilmente versatile e personalizzabile.

---

<sup>15</sup> Plesh Tech SRL, <https://plesh.co/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Plesh vuole quindi abbattere il pregiudizio secondo cui la comunicazione attraverso uno schermo sia impersonale, non efficace e non emozionale, e vuole trasformare quelli che si pensano essere i limiti dell'online in vantaggi e punti di forza.

- Efficacia: all'interno di un evento digitale l'efficacia della comunicazione viene amplificata solo se l'utente si ritrova in un ambiente familiare, dove lo speaker è molto più vicino rispetto ad un palco a metri di distanza,
- Interazione: i contenuti sono canalizzabili in maniera diretta grazie a opportunità di interazione inedite, impensabili fisicamente,
- Contributi: i contenuti sono disponibili anche ad evento finito, *on-demand* e configurabili in un vero e proprio portale digitale.

Il cambio di paradigma avviene attraverso nuove logiche e linguaggi in grado di sfruttare in maniera nativa non solo il medium digitale, ma soprattutto il potenziale di interattività e immersività dello stesso. Per queste ragioni, si sviluppa un nuovo tipo di evento digitale, valorizzato da una produzione e conduzione di tipo televisivo e avente una *user experience* interattiva e totalmente personalizzata.

Seguendo questa logica, ad ogni evento si mette in scena una vera e propria produzione digitale nella quale l'utente non è spettatore, ma partecipante. Il *team* di lavoro di Plesh è composto principalmente da operatori di regia e *IT & Digital specialist*, in grado di dare vita ad un'esperienza in presa diretta, scritta con i linguaggi del mezzo digitale, in grado di abilitare frontiere di interazione tra partecipante e palco inedite e impensabili in un contesto fisico.

In poco tempo Plesh è riuscita ad affermarsi nel mercato producendo più di 120 eventi digitali e ibridi<sup>16</sup>, per enti istituzionali di fama come le Nazioni Unite e il Ministero dell'Ambiente Italiano<sup>17</sup>, la Regione Piemonte<sup>18</sup> e anche per aziende private come Coca-Cola HBC, Dyson, Wired<sup>19</sup> e Ferrari<sup>20</sup>, collaborando con Agenzie di eventi italiane ed europee come Piano B<sup>21</sup>, Next Group<sup>22</sup>, NinetyNine<sup>23</sup>, Prodea group<sup>24</sup> e Triumph Group International<sup>25</sup>.

Plesh si colloca quindi come fornitore di Visionary, mettendo a disposizione l'attrezzatura proprietaria dell'azienda e soprattutto l'esperienza maturata durante gli eventi sopra citati,

---

<sup>16</sup> dal 13 aprile 2020 al 8 Luglio 2021, elenco completo indicato in appendice C.

<sup>17</sup> realizzazione del progetto Youth4Climate <https://youth4climate.live/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>18</sup> progetto Piemonte 2027 <https://www.piemonte2027.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>19</sup> realizzazione di Wired Health 2020/2021 e Wired NextFest 2020 e 2021 <https://www.wired.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>20</sup> conferenza stampa virtuale per lancio vettura SF21, <https://www.ferrari.com/it-IT/formula1/sf21-reveal> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>21</sup> Piano B, <https://www.pianob.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>22</sup> Next Group, <https://www.nextgroup.eu/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>23</sup> NinetyNine Roma, <https://ninetynine.biz/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>24</sup> Prodea Group, <https://prodeagroup.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>25</sup> Triumph Group International, <https://www.triumphgroupinternational.com/en/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

contribuendo positivamente alla realizzazione delle iniziative promosse dall'associazione, potendo contare su una squadra esperta nel settore, aumentando significativamente la qualità del risultato finale degli eventi promossi.

### 3 - Visionary Days e le sue prime realizzazioni

In questo terzo capitolo si vuole analizzare l'evoluzione del format Visionary Days nelle sue diverse edizioni fisiche, partendo dalla prima realizzata nel 2017 fino ad arrivare a quella tenuta nel 2019<sup>26</sup>, trattando gli elementi distintivi rimasti costanti nel format e evidenziando gli elementi mutati, prestando particolare attenzione alle integrazioni tecniche adottate per la risoluzione di problemi ricorrenti e per migliorarne la scalabilità.

#### 3.1 Sviluppo del format e elementi fondamentali

Il format nasce dalla necessità e dalla voglia di coniugare partecipazione attiva, contaminazione e suggestione, prendendo spunto dai casi studio esaminati nel capitolo precedente e con lo scopo di creare uno spazio di confronto aperto per le nuove generazioni. Visionary Days è identificabile come una *maratona di brainstorming*, con una durata di circa 10 ore concentrate in una sola giornata, dalle 9 alle 19. L'evento viene sempre caratterizzato da una domanda di lancio, dalla quale vengono estrapolate 5 sotto tematiche che ne caratterizzano tutti gli elementi, sia a livello di contenuto che a livello estetico, condizionando l'allestimento, la scenografia e tutta l'immagine coordinata di ogni edizione.

In particolare, gli elementi che ne caratterizzano la riconoscibilità sono la presenza di un palco, posizionato simbolicamente al centro del luogo scelto, tavole rotonde disposte intorno al palco ospitanti 8 partecipanti e 1 moderatore per tavolo, e infine, un Manifesto Dinamico<sup>27</sup>, l'output della giornata redatto e prodotto alla fine della maratona e consegnato a tutti i partecipanti dell'evento.

##### 3.1.1 Palco centrale - speaker, ospiti ed enti coinvolti

Primo elemento fondamentale è il palco, posto volutamente al centro della sala per favorire la visuale a tutti i partecipanti, ma soprattutto per differenziarsi da una conformazione di tipo conferenza<sup>28</sup>, volendo sottolineare la natura attiva del confronto che si vuole stimolare. Il palco è di conseguenza il luogo da cui questo confronto viene generato, dedicato allo show iniziale, ai saluti istituzionali, agli *speaker* ed alla chiusura dell'evento.

Nella parte iniziale il format prevede l'intervento delle cariche istituzionali patrocinanti l'evento, ospiti illustri e esponenti delle fondazioni coinvolte per testimoniare l'impegno concreto di dar voce al lavoro svolto nei tavoli durante l'intensa giornata di confronto. Durante le prime 3 edizioni il palco centrale ha ospitato le testimonianze della sindaca di Torino Chiara Appendino, della assessora e poi ministra Paola Pisano<sup>29</sup>, del ministro Vincenzo Spadafora,

---

<sup>26</sup> l'edizione relativa al 2020 viene omessa poichè trattata approfonditamente nel capitolo 6.

<sup>27</sup> termine coniato per identificare il documento risultato dell'evento, si rimanda al paragrafo 3.1.3.

<sup>28</sup> palco al fondo della sala e platea.

<sup>29</sup> ospite durante l'edizione 2017 in qualità di Assessore all'innovazione per la città di Torino.

sottolineando l'importanza della discussione per la città e per il Paese. Sono sempre presenti anche esponenti del Politecnico di Torino e dell'università di Torino, luogo principale dove l'iniziativa Visionary prende forma e va ad attrarre il suo target di riferimento<sup>30</sup>. Un ruolo importante è dedicato anche ai rappresentanti delle fondazioni che finanziano l'evento, tra cui Compagnia di San Paolo<sup>31</sup> e Fondazione CRT<sup>32</sup>, promotori principali del progetto dalla sua nascita e presenti in tutte le edizioni.

Dopo i saluti istituzionali il Palco è dedicato in modo esclusivo agli speaker, incaricati di aprire ed introdurre le sessioni, presentando le tematiche ad essa connesse attraverso esperienze di vita e aprendo l'immaginario collettivo a scenari futuribili. La ricerca di speaker di livello legati alle tematiche trattate è di fondamentale importanza per la riuscita dell'evento e si presenteranno, nei paragrafi successivi dedicati alle singole edizioni, alcuni dei nomi che hanno caratterizzato le sessioni di brainstorming.

Nonostante i temi e gli speaker vengono individuati con largo anticipo e seguiti nella creazione del talk, questi non vengono mai annunciati in fase di apertura iscrizioni. La scelta è infatti quella di agire come una *Black Box*, spingendo i partecipanti ad iscriversi non per la presenza di uno speaker di fama, ma per l'esperienza Visionary nella sua interezza. In questo modo si vuole scoraggiare un pubblico occasionale generato dalla *fanbase* di un personaggio pubblico, focalizzato su l'ascolto passivo di uno o più talk, per incentivare invece l'utente interessato alla discussione nei tavoli.

---

<sup>30</sup> Target identificato prevalentemente da studenti universitari under 35.

<sup>31</sup> Presidente Francesco Profumo a nome di Compagnia di San Paolo, <https://www.compagniadisanpaolo.it/it/fondazione/organi/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>32</sup> Segretario generale Massimo Lapucci a nome di Fondazione CRT, <https://www.fondazioneCRT.it/fondazione> (ultimo accesso: 11/07/2021)



fig. 4 - palco Visionary Days 2019 - OGR Torino (fonte: archivio personale)

### 3.1.2 Tavole rotonde - partecipanti e target di riferimento

Una volta concluso il *talk* di 15 minuti il focus si sposta quindi alle tavole rotonde, Il vero luogo di confronto di Visionary Days: tutti i partecipanti vengono suddivisi all'ingresso dell'evento in gruppi eterogenei<sup>33</sup>, composti da 8 persone e seguiti da un moderatore: una persona parte dello staff dell'evento, formata<sup>34</sup> sui temi affrontati nelle tematiche e specializzata nella moderazione del brainstorming.

La scelta dei partecipanti e dei moderatori ricopre un ruolo chiave vista l'importanza del dibattito presente nei tavoli di lavoro; nonostante ogni iniziativa proposta da Visionary è gratuita, il numero di partecipanti è definito a priori, prima dell'apertura delle iscrizioni tenendo in considerazione la capienza massima della location e un indicatore di eterogeneità, fattore fondamentale per poter garantire la diversità necessaria per la formazione corretta dei tavoli di lavoro.

---

<sup>33</sup> eterogeneità di sesso, età, percorso di studio e interessi personali, si rimanda al [paragrafo 3.2.1.1](#) per i dettagli realizzativi.

<sup>34</sup> i moderatori di Visionary Days sono formati con corsi strutturati in collaborazione con il Contamination Lab di Torino, <https://www.clabto.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Per questo motivo le iscrizioni all'evento non sono caratterizzate da una coda FIFO<sup>35</sup>, ma più da un processo di selezione composto da più step<sup>36</sup>: si parte con iscrizioni libere sottostanti a vincoli anagrafici (tra 18 e 35 anni) per poi trasformare il processo di iscrizione in un vero e proprio processo di selezione manuale, andando ad ottenere un campione il più eterogeneo possibile differenziato per sesso, età, percorso di studio e interessi.

Lo stesso processo è affrontato per la selezione dei moderatori che godranno di una esperienza più immersiva, approfondendo già nei giorni precedenti all'evento i temi trattati in Visionary Days, lavorando in gruppo e prendendo dimestichezza con tutti gli strumenti a loro disposizione che saranno trattati nei capitoli successivi. Dopo questo processo di selezione ogni tavolo è formato per garantire una discussione variegata, con molti punti di vista differenti per ogni argomento trattato. La figura del moderatore risulta chiave per concedere la parola ad ogni componente del gruppo in modo equo e per riassumere e comunicare, durante tutto l'arco della giornata, i pensieri e le suggestioni scaturite nel gruppo a seguito del *talk*, in proposte ed idee trasmesse in tempo reale alla redazione.



*fig. 5 -tavole rotonde Visionary Days 2017 - Sala gialla lingotto fiere (fonte: archivio personale)*

---

<sup>35</sup> First In First Out - Coda a scorrimento fino all'esaurimento dei posti disponibili.

<sup>36</sup> Il form di iscrizione con le domande di profilazione viene inserito per completezza in appendice A.

### 3.1.3 Manifesto dinamico - obiettivi e risultati

Il Manifesto Dinamico è il termine coniato per identificare il documento redatto alla fine delle cinque sessioni di ogni edizione di Visionary Days<sup>37</sup>. Questo viene stampato cartaceo e consegnato fisicamente ad ogni partecipante alla fine dell'evento ed è una sintesi generata in tempo reale dal confronto di tutti i partecipanti, elaborato in tempo reale, durante i brainstorming da una redazione.

Il risultato non vuole essere un libro contenente risposte o soluzioni alle tematiche trattate, né progetti finiti pronti all'uso. Il manifesto dinamico vuole essere un esperimento di visione collettiva, racchiudendo in un unico documento idee e proposte generate da centinaia di giovani sconosciuti uniti nella sfida di immaginare il futuro, di intuire ciò che sarà il domani partendo dal presente e dalla voglia comune di voler guardare oltre. Una collisione di idee, di percorsi, di esperienze e di competenze capace di essere generatore di futuri vicini e lontani.

Successivamente all'evento, il manifesto dinamico è quindi il punto di partenza per riaccendere il dibattito durante l'anno, portando l'esperienza di tutti i partecipanti e la fotografia dei pensieri e le opinioni scaturite durante Visionary Days all'attenzione degli enti promotori, dei partner, delle università e di tutte le istituzioni.

## 3.2 Crescita ed evoluzione del format 2017/2019

### 3.2.1 Prima edizione

La prima edizione di Visionary Days si è svolta l'11 Novembre 2017 presso la Sala Gialla<sup>38</sup> di Lingotto Fiere<sup>39</sup> a Torino. In questo primo esperimento sono stati coinvolti 328 studenti, suddivisi durante l'evento in 30 tavoli di lavoro, dove hanno affrontato 10 ore di confronto su tematiche diverse legate al Futuro, guidati dalla domanda di lancio «*Cosa significherà Comunicare nel Futuro?*».

Le sotto tematiche individuate sono state: *Internet of Things*, Tecnologie di Comunicazione, Internet della fiducia, *Digital Divide* e Antropologia Digitale. Questi temi sono stati analizzati ed introdotti in ordine da Dario Cottafava<sup>40</sup>, ricercatore presso il dipartimento di Fisica dell'Università degli Studi di Torino, Vittorio Curri<sup>41</sup>, Professore Associato presso il dipartimento di Elettronica e Telecomunicazioni del Politecnico di Torino, Francesca Bosco<sup>42</sup>,

---

<sup>37</sup> tutti i manifesti prodotti nelle edizioni di visionary days sono consultabili per un approfondimento al link [https://drive.google.com/drive/folders/1mTNJHmp8R\\_JBVXreqI\\_iqAOQSeA9AET](https://drive.google.com/drive/folders/1mTNJHmp8R_JBVXreqI_iqAOQSeA9AET) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>38</sup> Sala Gialla, Lingotto Fiere, <https://www.lingottofiere.it/space/it-31/sala-gialla> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>39</sup> Lingotto Fiere Torino, <https://www.lingottofiere.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>40</sup> Dario Cottafava, <https://www.dcps.unito.it/do/docenti.pl/Show?id=dcottafa> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>41</sup> Vittorio Curri, <https://www.optcom.polito.it/people/associate-professor/vittorio-curri> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>42</sup> Francesca Bosco, <https://cyberpeaceinstitute.org/news/team/francesca-bosco> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Program Officer presso UNICRI<sup>43</sup>, Federico Morello<sup>44</sup>, Young Advisor per l'Agenda Digitale della Commissione Europea e Alfiere della Repubblica, ed infine, Massimo Temporelli<sup>45</sup>, fisico, presidente e fondatore di The FabLab<sup>46</sup>



fig. 6 - Sala Gialla Lingotto Fiere 27 Novembre 2017 (fonte: archivio personale)

Il Manifesto Dinamico di questa edizione è stato un documento di 72 pagine, stampato in quattrocento copie e distribuito ad ogni partecipante al termine dell'evento. Nel periodo successivo il libro è stato ristampato in ulteriori 2.000 copie distribuite in punti chiave della città di Torino (associazioni, centro giovani, università, licei, etc.), ma anche in aziende private e in eventi terzi tramite *talk* di presentazione che potessero rendere accessibile il risultato ad una comunità più ampia.

Numerosi in tal senso sono stati gli attori che si sono interessati attivamente alla distribuzione del libro, tra tutti ovviamente di Politecnico di Torino, ma anche l'Università di Torino, la Città di Torino, la Compagnia di San Paolo ed altri enti nel territorio.

---

<sup>43</sup> United Nations Interregional Crime and Justice Research Institute, <http://www.unicri.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>44</sup> Federico Morello, <https://www.federicomorello.eu/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>45</sup> Massimo Temporelli, <http://www.temporelli.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>46</sup> laboratorio condiviso di fabbricazione digitale, sul modello Fab Lab del MIT <https://www.thefablab.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)



fig. 7 - locandina Visionary Days 2017 (fonte: archivio personale)

### 3.2.1.1 Primi strumenti e utilizzo della tecnologia

Per la realizzazione della prima edizione è stato necessario trovare una soluzione a due problematiche principali: la suddivisione dei partecipanti in tavoli di lavoro eterogenei e la gestione delle frasi, provenienti dai moderatori e, di conseguenza, dai tavoli di lavoro, in tempo reale alla redazione dedicata alla stesura del manifesto dinamico.

Per far fronte al primo problema, la creazione di tavoli omogenei, si è deciso di sfruttare i dati a disposizione relativi ad ogni partecipante raccolti in fase di iscrizione, aggiungendo un parametro calcolato a posteriori legato al percorso di studi o all'occupazione lavorativa. In questo modo i campi presi in considerazione sono stati:

- Sesso [maschile/femminile],
- Categoria [tecnico/creativo/lavoratore/non classificato].

Sfruttando tali dati si è deciso di sviluppare per semplicità un algoritmo *greedy*<sup>47</sup> direttamente sul *database* degli iscritti tramite un *trigger SQL*<sup>48</sup> in grado di assegnare un tavolo ad un partecipante nel momento del Check-in. In particolare l'algoritmo assegna all'utente il primo tavolo disponibile con meno persone assegnate del suo stesso sesso e della sua categoria, in ordine crescente su una finestra fissa di 20 tavoli per volta<sup>49</sup>. Viene riportato per fini descrittivi parte di questo primo algoritmo sviluppato nella figura n° 8.

```
-- Tabelle:
-- Iscritti(id, nome, cognome, checkin, tavolo, categoria, Sesso)
-- Tavoli(N_Tavolo, N_Liberi, N_Maschi, N_Femmine, N_Creativi, N_Tecnici, N_Professionisti, N_NC)
-- Sezione (Intervallo)

CREATE TRIGGER `assegna` BEFORE UPDATE ON `iscritti`
  FOR EACH ROW BEGIN
  DECLARE ntav INT;
  DECLARE stage INT;
  DECLARE counter INT;

  set stage = SELECT intervallo FROM sezione;
  set counter = SELECT count(*) FROM tavoli WHERE N_Liberi=0;
  IF (counter >= stage ) THEN
    set stage=stage+20;
  END IF;

  IF old.categoria=0 THEN -- caso 0 Creativi
    IF NEW.checkIn!=0 THEN
      IF old.Sesso=0 THEN
        SET ntav = (SELECT N_Tavolo FROM tavoli WHERE N_Liberi>0 AND
N_Tavolo<=stage ORDER BY N_Liberi DESC, N_Maschi, N_Creativi, N_Tavolo LIMIT 1);
        SET new.tavolo=ntav;
        UPDATE tavoli SET tavoli.N_Liberi= tavoli.N_Liberi - 1, tavoli.N_Maschi=
tavoli.N_Maschi+1, tavoli.N_Creativi=tavoli.N_Creativi+1 WHERE tavoli.N_Tavolo=ntav;
        END IF;
      IF old.Sesso=1 THEN
        SET ntav = (SELECT N_Tavolo FROM tavoli WHERE N_Liberi>0 AND
N_Tavolo<=stage ORDER BY N_Liberi DESC, N_Femmine, N_Creativi, N_Tavolo LIMIT 1);
        SET new.tavolo= ntav;
        UPDATE tavoli SET tavoli.N_Liberi= tavoli.N_Liberi - 1, tavoli.N_Femmine=
tavoli.N_Femmine+1, tavoli.N_Creativi=tavoli.N_Creativi+1 WHERE tavoli.N_Tavolo=ntav;
        END IF;
      END IF;
    END IF;
  [...] --Ripetuto per ogni categoria
END
```

fig. 8 - trigger SQL per assegnazione tavolo-partecipante

<sup>47</sup> algoritmo greedy, [https://it.wikipedia.org/wiki/Algoritmo\\_greedy](https://it.wikipedia.org/wiki/Algoritmo_greedy) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>48</sup> il trigger, scritto in linguaggio MySQL, entra in azione nel momento in cui un partecipante effettua il Check-in in evento, ovvero al momento dell'ingresso nella sala. <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/trigger-syntax.html> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>49</sup> l'assegnazione prende in considerazione blocchi di 20 tavoli in ordine crescente, secondo il modello sliding window .

L'eterogeneità del tavolo è uno degli elementi più importanti del format Visionary Days, fondamentale per la buona riuscita dell'evento, seppure questa primissima versione sia risultata molto approssimativa e con un risultato non ottimo per via della natura *greedy* dell'algoritmo, vedremo come verrà migliorata nel corso delle edizioni perfezionando la relativa affidabilità.

Il secondo problema emerso durante questa prima edizione è quello relativo alla comunicazione tra moderatori e redazione. Si è scelto in questo caso di affidare ad ogni moderatore un *tablet* per poter consentire in modo agevole tale comunicazione; i motivi che hanno portato alla scelta di un *tablet* come strumento principale sono molteplici:

- durata della batteria sufficiente a garantire l'operatività durante l'evento<sup>50</sup>,
- utilizzo tramite rete *wireless* e non cablata,
- ridotto costo di noleggio<sup>51</sup> e facilità di trasporto/utilizzo.

Su ogni tablet, prima dell'evento, è stato configurato un account *Google* con privilegi di accesso su un documento condiviso<sup>52</sup> tra ogni singolo gruppo di lavoro e una redazione composta da 10 persone. In questo modo è stato possibile esaminare tutti i contributi e redigere il primo manifesto dinamico di Visionary Days, inviato in stampa 37 minuti dopo la chiusura dell'ultima sessione di discussione, tempo sufficiente a produrre una copia cartacea per ogni singolo partecipante consegnata alla fine dell'evento.

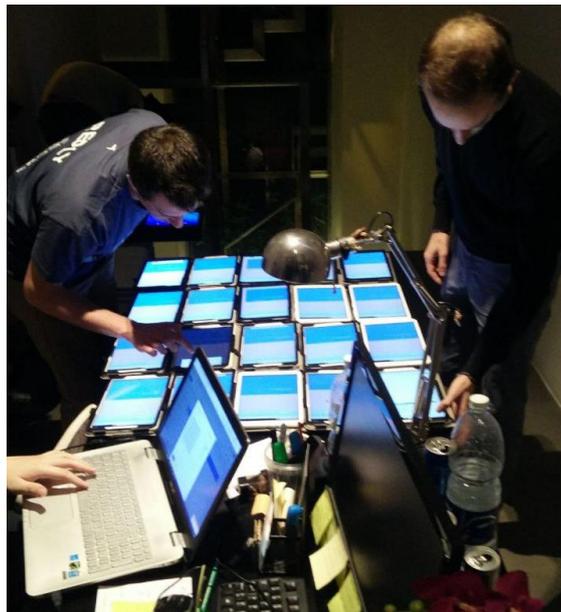


fig. 9 - configurazione tablet pre-evento (fonte: archivio personale)

---

<sup>50</sup> considerando l'utilizzo durante 5 sessioni da 45 minuti  $\leq$  5 ore.

<sup>51</sup> costo inferiore rispetto al noleggio Notebook con caratteristiche simili.

<sup>52</sup> il documento condiviso è stato impostato su Google Docs, <https://docs.google.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

### 3.2.2 Seconda edizione

Dopo il successo della prima edizione di Visionary Days, si è subito iniziato a lavorare al secondo appuntamento che si sarebbe tenuto con gli stessi elementi fondamentali del format, ma in una location diversa per soddisfare la numerosa richiesta di iscrizioni. Si è voluto infatti raddoppiare la capienza massima dei partecipanti, portandola dalle quasi 400 persone a 800 possibili partecipazioni. A tal scopo si è scelta una *location* diversa per la seconda edizione: la Sala Fucine<sup>53</sup> delle Officine Grandi Riparazioni (OGR)<sup>54</sup>, maestoso complesso industriale di fine Ottocento riqualificato dalla Fondazione CRT, che passa da officine dei treni a «*Officine delle idee*» come sottolineato dalla campagna di lancio di tale *location* avvenuta nel 2017.

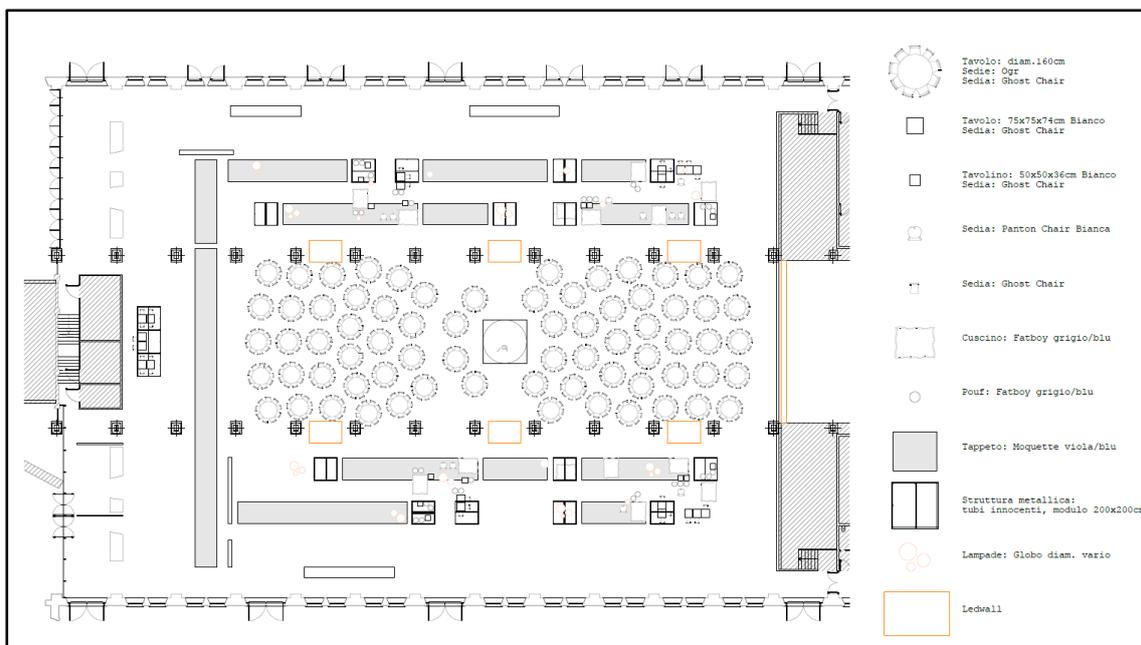
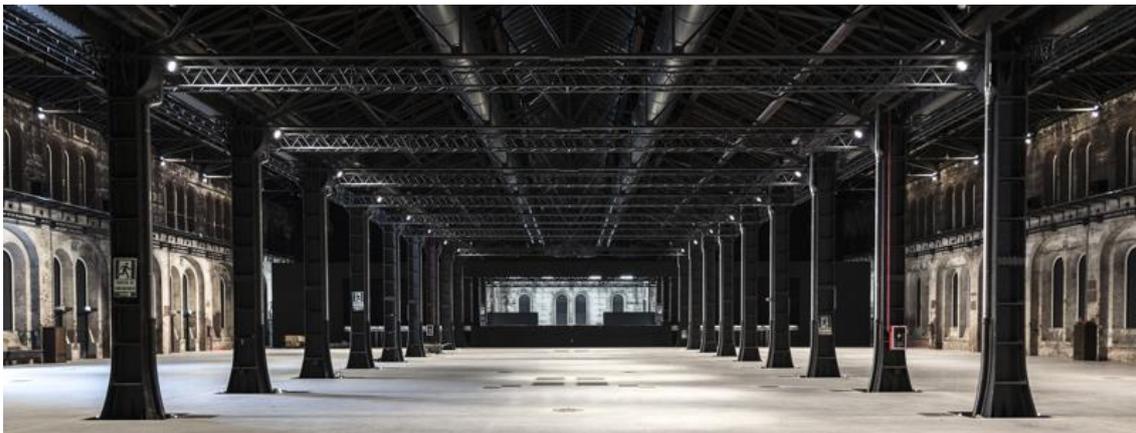


fig. 10 - Sala fucine OGR (in alto) e previsione allestimento di Visionary Days 2018 (in basso)

<sup>53</sup> Sala Fucine, <https://ogrtorino.it/pages/sala-fucine> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>54</sup> Officine Grandi Riparazioni, <https://ogrtorino.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Lanciata la nuova campagna di iscrizioni ben 1.248 persone hanno richiesto di potervi prendere parte, da questi numeri sono stati quindi selezionati 800 giovani, che sono stati suddivisi durante la giornata dell'evento in ottanta tavoli di lavoro. Le dieci ore di confronto sono state focalizzate su tematiche strettamente legate all'uomo, parlando di corpo, memoria, evoluzione e società, cercando di rispondere alla domanda «*Tutto sarà solo umano?*».

Anche questa seconda edizione è stata caratterizzata da 5 sessioni di confronto, ognuna legata ad un tema differente, introdotta e moderata da nuovi speaker: Simone Ungaro<sup>55</sup>, CEO di Movendo Technology<sup>56</sup>; Anna Cereseto<sup>57</sup>, biologa, ricercatrice e dirigente del laboratorio di virologia molecolare del Centro di biologia integrata dell'Università di Trento focalizzata sul *genoma editing* e sul CRISPR<sup>58</sup>; Stefano Galli<sup>59</sup>, capo della divisione Sprint Reply<sup>60</sup> focalizzata nello sviluppo in ambito RPA, AI e *Humanoid Robots*; Andrea Pezzi<sup>61</sup>, ex conduttore televisivo, volto di MTV, fondatore e Ceo di Gagoo Group<sup>62</sup>; Andrea Daniele Signorelli, redattore per numerose testate, specializzato nel rapporto fra nuove tecnologie, politica e società.

Come ospite della giornata e presentatore è stato scelto Matteo Caccia<sup>63</sup>, attore teatrale e conduttore radiofonico di Rai Radio 2.



fig. 11 - Officine Grandi Riparazioni 1° dicembre 2018 (fonte: archivio personale)

---

<sup>55</sup> Simone Ungaro, <https://it.linkedin.com/in/simone-ungaro-28160a> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>56</sup> Movendo Technology, <https://www.movendo.technology/en/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>57</sup> Anna Cereseto, <https://www.osservatorioterapieavanzate.it/chi-siamo/comitato-scientifico/anna-cereseto> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>58</sup> Famiglia di segmenti di DNA contenenti brevi sequenze ripetute.

<sup>59</sup> Stefano Galli, <https://it.linkedin.com/in/stegalli> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>60</sup> Società del gruppo Reply specializzata in Hyper Automation.

<sup>61</sup> Andrea Pezzi, <https://www.andreapezzi.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>62</sup> Holding che si occupa di *Digital Transformation*.

<sup>63</sup> Matteo Caccia, <https://www.radio24.ilsole24ore.com/conduuttori/matteo-caccia> (ultimo accesso: 11/07/2021)

### 3.2.2.1 Lee: Intelligenza artificiale per scrittura manifesto

Con l'aumentare del numero di partecipanti e di conseguenza del numero di gruppi di lavoro, una redazione umana non è in grado di processare la grande mole di informazioni consentendo la stesura e stampa del documento conclusivo di Visionary Days in tempo utile. Per questo motivo si è iniziata la ricerca di un meccanismo che potesse semplificare l'elaborazione di tali dati e la consultazione di essi per la redazione del manifesto.

Nell'edizione 2018 è stato sviluppato e testato *Lee*<sup>64</sup>, un software di intelligenza artificiale basata su tecniche di *NLP*<sup>65</sup>. Una piattaforma capace di analizzare grandi quantità di frasi, identificandone la tematica e *clusterizzando* le frasi fornite in input in filoni di pensiero simili.

Il software prova ad individuare le connessioni esistenti tra le diverse frasi, raggruppandole per insiemi omogenei; come secondo passaggio produce un testo di sintesi per ogni insieme, rappresentativo dei diversi contenuti. Il suo funzionamento può essere suddiviso principalmente in 3 filoni: estrazione statistica, *clusterizzazione* del Testo e *summarizing* del contenuto.

1. A partire dalle frasi generate dalla discussione ai tavoli vengono effettuate delle procedure sul testo in modo tale da estrarre contenuti ai fini statistici (termini più utilizzati, connessioni tra i tavoli, parole chiave, parole e frasi pronunciate, frequenza di pubblicazione dei tavoli, etc.). Il tutto poi viene elaborato in visualizzazioni grafiche che vengono mostrate ai partecipanti come nuovi *input*;
2. Sfruttando i parametri calcolati nello step precedente e con l'ausilio di alberi semantici si prova ad individuare in maniera generale quello che può rappresentare il contenuto della frase, assegnando dei parametri numerici che rappresentano quella frase. Andando a performare un algoritmo di clusterizzazione non supervisionata<sup>66</sup>, si andranno a creare *N-clusters* che conterranno le frasi più simili tra di loro. Questa procedura viene fatta per due ragioni: la prima è quella di favorire il lavoro di redazione che avrà i contenuti suddivisi per ogni talk, per quanto possibile, per sotto tematiche; in secondo luogo, si avranno dei *bucket* monotematici che verranno passati come *input* per il terzo punto, quello di *summarizing* o generazione del testo;
3. I cluster creati nella fase precedente vengono passati ad un modello pre-addestrato (gpt-2<sup>67</sup>) che è alla base della più famosa OpenAI<sup>68</sup>, che ci permette, addestrando

---

<sup>64</sup> software nominato Lee in onore di Tim Berners Lee, inventore del World Wide Web, [https://en.wikipedia.org/wiki/Tim\\_Berners-Lee](https://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>65</sup> Natural Language Processing, inteso come processo di trattamento automatico mediante un calcolatore elettronico delle informazioni scritte o parlate in una lingua naturale.

<sup>66</sup> non supervisionata poiché non si conosce il contenuto di output dei cluster.

<sup>67</sup> Generative Pre-trained Transformer 2 (GPT-2) è una open-source AI creata da OpenAI nel febbraio 2019, <https://openai.com/blog/better-language-models/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>68</sup> Open AI, <https://openai.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

nuovamente l'ultimo *layer* del modello sui nostri contenuti, di generare del testo completamente nuovo a partire da quello dato in fase di addestramento.

Successivamente il prodotto finale di tutte le sintesi elaborate dall'intelligenza artificiale diviene parte del Manifesto Dinamico, naturalmente rielaborato dalla redazione.



fig. 12 - allestimento e regia "Lee" (fonte: archivio personale)

### 3.2.2.2 Visualizzazione dati in tempo reale

Data la natura puramente software di *Lee*, si è reso necessario trovare un modo per comunicare l'utilizzo di tale tecnologia anche al pubblico presente nella sala; per questo motivo si è deciso di aggiungere al format come elemento ricorrente all'interno della *location* uno spazio che potesse mostrare questo processo creativo.

L'idea è quella di raccogliere tutti i testi prodotti dai tavoli di lavoro e dal software di intelligenza artificiale e di mostrarli nel corso dell'evento su alcuni schermi all'interno della sala, in modo da restituire immediatamente ai partecipanti, ancora impegnati nella sessione, quanto elaborato negli altri tavoli, per offrire nuovi spunti e suggestioni.

Si è sviluppato per questo motivo un software di visualizzazione dati, basato su Unity<sup>69</sup>, in grado di mostrare in tempo reale tutte le frasi inviate in due differenti visualizzazioni:

1. Visualizzazione parole: viene assegnato un punteggio ad ogni parola in base alle sue occorrenze e questo valore viene normalizzato in base al totale delle parole registrato, escludendo da tale insieme gli articoli e le preposizioni. La parola viene mostrata sugli schermi in un ambiente tridimensionale con due attributi: dimensione e velocità di transizione<sup>70</sup>. Dove la dimensione è un parametro direttamente proporzionale alle occorrenze registrate mentre la velocità è inversamente proporzionale a tale dato;
2. Visualizzazione frasi: ogni frase registrata nei tavoli di lavoro, inviata da ciascun moderatore attraverso il tablet fornito, viene elaborata e mostrata negli schermi, evidenziando anche in questo caso le parole più ricorrenti.

La scelta di sviluppare questa visualizzazione dati ha portato diversi benefici all'evento sia in termini mediatici, rendendo qualcosa di intangibile come un software qualcosa di visualizzabile, sia dal punto di vista del contenuto e dell'esperienza del partecipante. Potendo osservare in tempo reale gli output degli altri tavoli di lavoro sugli schermi della sala il confronto passa dall'essere confinato alla discussione dei soli componenti di un tavolo alla contaminazione tra più tavoli, rendendo possibile al moderatore sfruttare parole e frasi interessanti per riattivare il confronto.

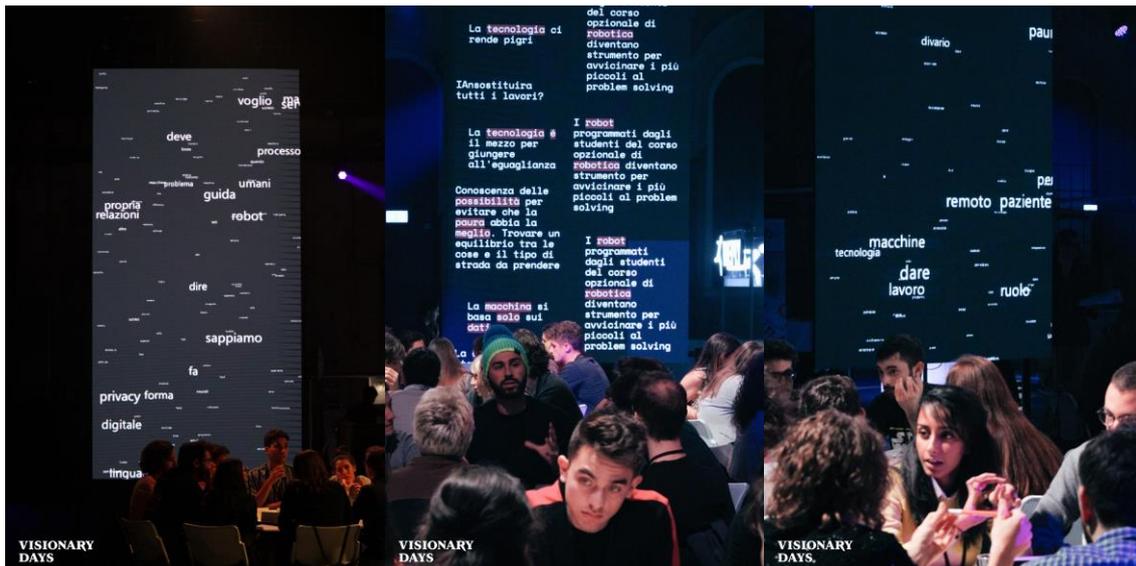


fig. 13 - visualizzazione dati in modalità parole (destra e sinistra) e frasi (centro) durante Visionary Days 2018 (fonte: archivio personale)

<sup>69</sup> motore grafico sviluppato da Unity Technologies che consente lo sviluppo di videogiochi e altri contenuti interattivi, come animazioni 3D in tempo reale. <https://unity.com/our-company> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>70</sup> Le parole appaiono dal basso e traslano verso l'alto fino a scomparire con una dimensione e una velocità variabile.

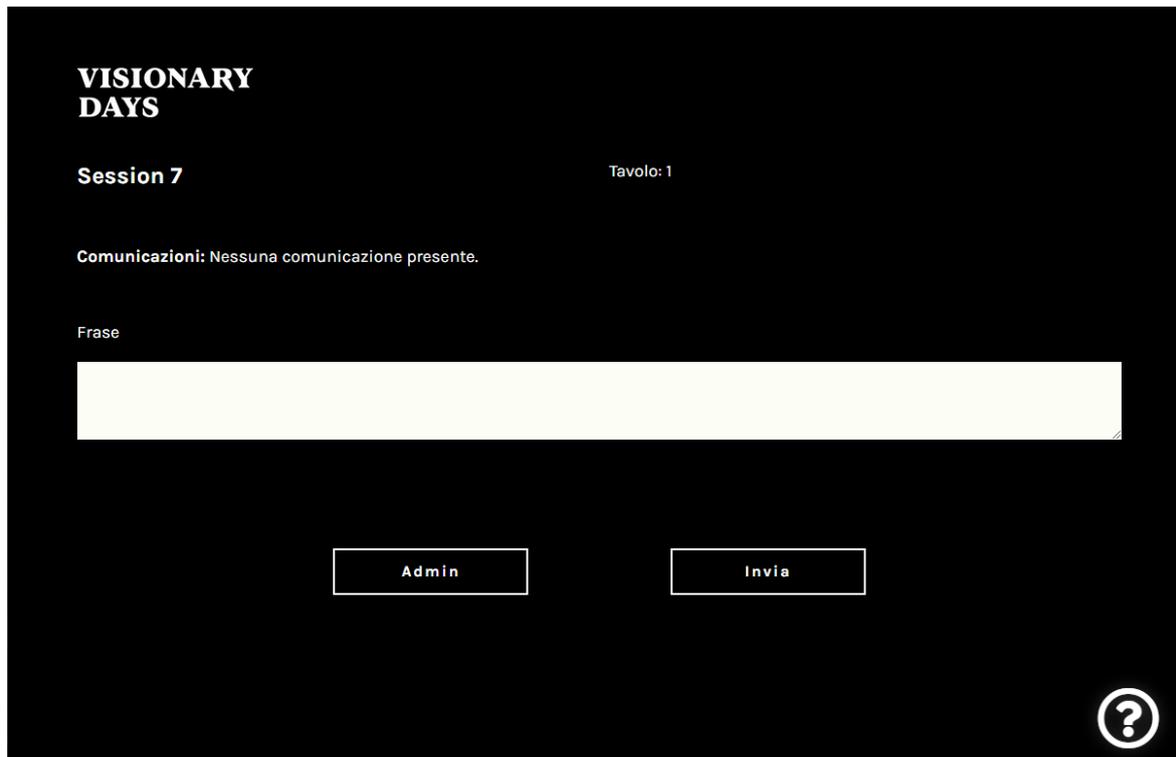


fig. 14 - interfaccia utilizzata dai moderatori per dialogare con Lee

### 3.2.3 Terza edizione

Superata la seconda edizione, Visionary Days ha confermato la sua attrattività legata all'innovativo *format* sviluppato, fidelizzando sempre di più la sua *community* di riferimento e convincendo sempre più enti istituzionali e partner a credere nel progetto ed investire su di esso. È subito risultato evidente come una sola *location* non sarebbe stata in grado di contenere le persone interessate a partecipare all'evento, già in eccedenza rispetto ai posti disponibili nell'edizione del 2018. Per questo motivo si è deciso di estendere la partecipazione ad un'altra città universitaria, vicina a Torino: Genova.

Nella terza edizione di Visionary Days si è voluto dare la possibilità a 1.500 *under 35* di confrontarsi in una giornata di brainstorming collettivo per rispondere alla domanda: «*Quali Forme per il Prossimo Pianeta?*». Per la prima volta si sarebbe svolto in parallelo in due città italiane: Torino, confermando come location le Officine Grandi Riparazioni, e a Genova presso Palazzo Ducale<sup>71</sup>. La scelta della contemporaneità avrebbe dato vita al primo evento connesso in Europa: un'esperienza di dieci ore di confronto, dalle ore 9.30 alle 19.30, in due piazze fisiche distanti centinaia di chilometri ma connesse in ogni momento, per agire come in un'unica grande tavola rotonda. Le tematiche scelte per rispondere alla domanda di lancio sono: risorse, abitanti, economie e nuova terra.

---

<sup>71</sup> Palazzo Ducale Genova, <https://palazzoducale.genova.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Per poter migliorare l'output del manifesto dinamico si è scelto di proporre due speaker diversi su ogni location per ciascuna tematica, in modo da non polarizzare le discussioni emerse nei tavoli. Per parlare di risorse si è scelto di dare la parola a Gabriella Greison<sup>72</sup>, scrittrice, autrice e attrice teatrale italiana, e Stefano Bertacchi<sup>73</sup>, biotecnologo, ricercatore e divulgatore sulla sintesi delle plastiche biodegradabili. Per la tematica abitanti invece hanno preso la parola Duccio Canestrini<sup>74</sup>, antropologo e divulgatore scientifico che indaga su nuove tecnologie e rituali della contemporaneità e Nicola Zanardi, CEO di Hublab<sup>75</sup> e ideatore della Milano Digital Week. Economie è stato introdotto da Massimiliano Tellini<sup>76</sup>, responsabile *circular-economy* per l'*Innovation center* di Intesa San Paolo, e Margherita Pagani<sup>77</sup>, imprenditrice digitale ed esperta di *social impact*. Infine, *nuova terra* è stato presentato da Amedeo Balbi<sup>78</sup>, astrofisico, divulgatore scientifico e saggista, e da Franco Malerba<sup>79</sup>, astronauta e primo italiano inviato nello spazio.

A differenza delle altre edizioni si è deciso di concedere uno spazio aggiuntivo per due ulteriori sessioni dedicate alla discussione di due tematiche proposte da partner dell'evento: *smart cities* proposta da Reply e mobilità elettrica proposta da FCA. Tra le novità anche la presenza al termine della giornata di un rappresentante del governo: il ministro alle Politiche Giovanili Vincenzo Spadafora<sup>80</sup> che, intervistato dalla giornalista Cecilia Sala<sup>81</sup>, per interagire con i partecipanti, raccogliendo gli spunti e le riflessioni maturati nel corso dell'evento nei tavoli di lavoro.

---

<sup>72</sup> Gabriella Greison, <https://greisonanatomy.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>73</sup> Stefano Bertacchi, <https://www.hoeplieditore.it/hoegli-editore/catalogo/autore/stefano-bertacchi> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>74</sup> Duccio Canestrini, <https://www.ducciocanestrini.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>75</sup> Hublab, <https://www.hublab.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>76</sup> Massimiliano Tellini, <https://it.linkedin.com/in/massimianotellini> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>77</sup> Margherita Pagani, <https://www.forbes.com/profile/margherita-pagani/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>78</sup> Amedeo Balbi, <https://www.amedeobalbi.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>79</sup> Franco Malerba, <https://www.francomalerba.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>80</sup> Vincenzo Spadafora, Ministro per lo sport e le politiche giovanili 2019-2021, <http://www.senato.it/leg/18/BGT/Schede/Attsen/00024528.htm> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>81</sup> Cecilia Sala, <https://it.linkedin.com/in/cecilia-sala-1b451711a> (ultimo accesso: 11/07/2021)



fig. 15 - il ministro Vincenzo Spadafora a Visionary Days 2019 (fonte: archivio personale)

Viene riportata una dichiarazione del ministro alle politiche giovanili Vincenzo Spadafora relativa all'evento:

*«La discussione che, sempre più forte, sta impegnando i giovani di tutto il mondo sul futuro della Terra è anche nel nostro Paese al centro di un dibattito serrato e pieno di idee. L'Italia, grazie ad una mobilitazione di giovani senza precedenti, sta contribuendo attivamente allo studio e ad una proposta concreta di nuova allocazione e gestione delle risorse a fronte di una emergenza che, con il passare degli anni, si è fatta sempre più drammatica: Visionary Day 2019 è esattamente l'emblema di questo fermento di idee che, dall'Italia, vuole coinvolgere l'Europa e la parte del mondo più produttiva per ragionare e rimediare ai drammatici errori del passato. Il coinvolgimento dell'intelligenza artificiale, unita all'ingegno di migliaia di giovani provenienti da tutte le parti del nostro Paese, rappresenta l'esempio di come le nuove generazioni, lungi dal rifuggire i problemi – come spesso, a torto, si legge e si dice da qualche parte – si impegnino, invece, attivamente per invertire la rotta e sensibilizzare politica e opinione pubblica sulle alternative che abbiamo a disposizione per sposare, una volta per tutte, la via dello sviluppo sostenibile e di una tutela dell'ambiente realmente efficace».*



fig. 16 - locandina Visionary Days 2019 (fonte: archivio personale)

### 3.2.3.1 Primo evento connesso Torino-Genova

Per la prima volta il format Visionary Days viene esteso ad una nuova città, conservando tutti gli elementi distintivi che lo caratterizzano. Per poter realizzare il tutto si è partiti dall'allestimento mantenendo il palco al centro delle due sale e circondandolo dal numero massimo di tavoli in relazione allo spazio a disposizione, come mostrato nelle piante dell'allestimento ipotizzato in figura 17.

Il 22 Novembre 2019 tuttavia viene emanata una allerta rossa per temporali e piogge diffuse dal Centro Operativo Comunale di Genova<sup>82</sup>, prevedendo la sospensione di eventi e manifestazioni sul suolo pubblico in tutta la città, impedendo quindi lo svolgimento dell'evento nella sede di Genova come pianificato.

---

<sup>82</sup>comunicato stampa allerta meteo, <https://smart.comune.genova.it/comunicati-stampa-articoli/allerta-temporali-e-pioggie-diffuse-le-disposizioni-del-coc> (ultimo accesso: 11/07/2021)

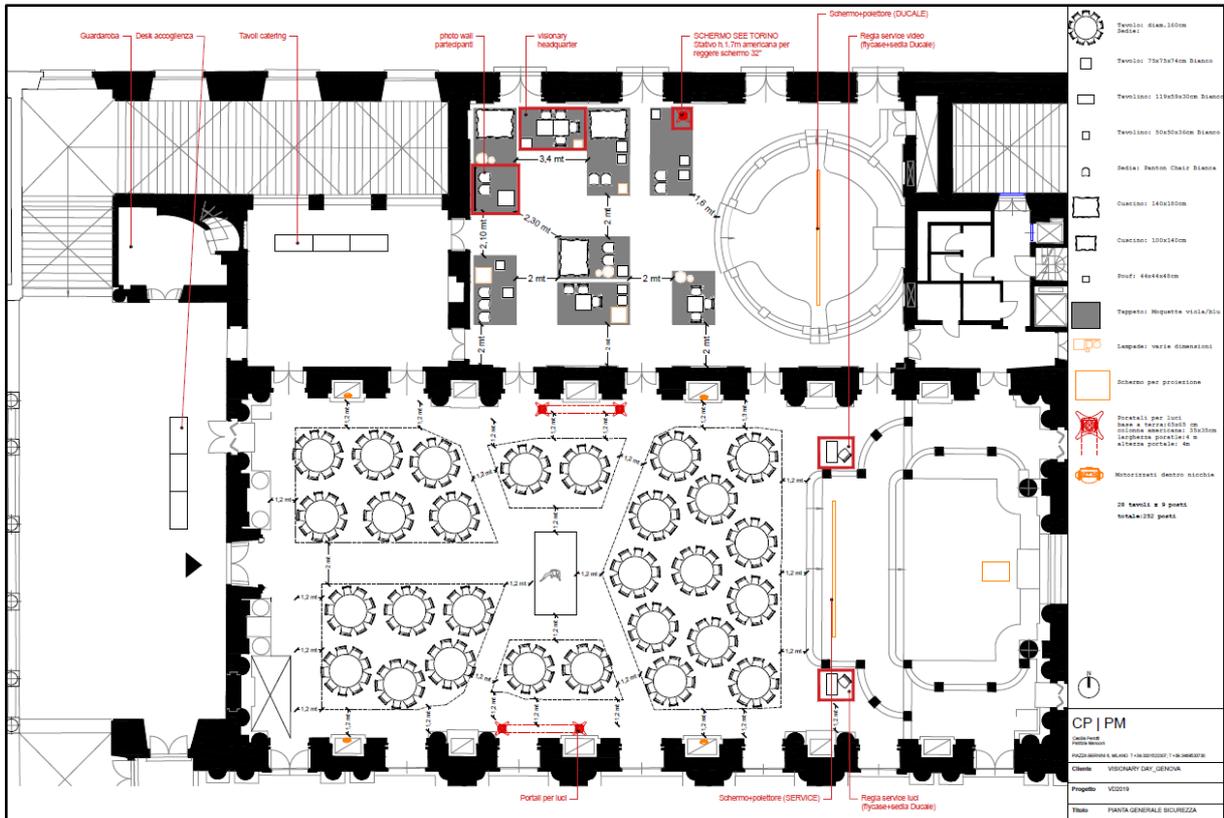


fig. 17 - allestimento previsto relativamente a Torino (In alto) e Genova (In basso) per VD2019

### 3.2.3.2 Event Manager e Admin Panel per gestione partecipanti

Per poter gestire in modo efficace tutte le iscrizioni all'evento, indipendentemente dalla città di riferimento, viene sviluppata una piattaforma web centralizzata<sup>83</sup> in grado di gestire le iscrizioni, le chiamate<sup>84</sup> ed il *check-in* dei partecipanti in evento.

Tale piattaforma, si compone di diversi elementi, integrando tutte le piattaforme utilizzate per l'organizzazione dell'evento ed in particolare il *database SQL* (ospitato su Aruba) e il software di *e-mail marketing* (Mailchimp<sup>85</sup> e MailerLite<sup>86</sup>) utilizzato per le comunicazioni di avvenuta registrazione e dei dettagli dell'evento.

Si è partiti da un template Bootstrap chiamato Start Bootstrap<sup>87</sup> per poter personalizzare tale interfaccia e renderla utile allo scopo. Il linguaggio di programmazione utilizzato è principalmente PHP versione 7.4. Il tool si compone di diverse schermate:

- *Login page*: pagina di atterraggio con accesso autorizzato solo agli utenti con SSO tramite Google, in possesso di una e-mail del dominio *@visionarydays.com*. Successivamente viene impostato un livello di privilegio differenziato per utente, *admin* (autorizzazione massima), *moderatore* (utilizzo tool chiamate) e *staff* (con visibilità delle iscrizioni e possibilità di effettuare i *check-in*);
- *Home page*: pagina principale con visualizzazione in tempo reale di tutte le statistiche relative a iscrizioni ricevute<sup>88</sup>, *form* compilati<sup>89</sup> ed esito chiamata telefonica<sup>90</sup>;
- Tavolo e chiamate: pannello di controllo per moderatori per consultare la composizione del proprio tavolo e chiamare i partecipanti assegnati per confermare la loro partecipazione;
- *WebApp*: pagina web per inviare *feedback* del tavolo e per comunicare direttamente con la regia.

---

<sup>83</sup> utilizzata dai partecipanti sia di Torino che di Genova.

<sup>84</sup> ogni partecipante viene chiamato telefonicamente per confermare la partecipazione all'evento in modo da abbassare la percentuale di Drop-off.

<sup>85</sup> Mailchimp utilizzato in VD2018-2019, <https://mailchimp.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>86</sup> MailerLite utilizzato a partire dal 2020, <https://www.mailerlite.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>87</sup> StartBootstrap, <https://startbootstrap.com/theme/sb-admin-2> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>88</sup> iscrizione preliminare su sito web in cui viene chiesto nome, cognome e indirizzo e-mail.

<sup>89</sup> secondo form di iscrizione in cui si richiedono informazioni personali e a scopo di profilazione per creazione tavoli eterogenei, presente in appendice A.

<sup>90</sup> tutti i partecipanti vengono chiamati telefonicamente per confermare la partecipazione all'evento.

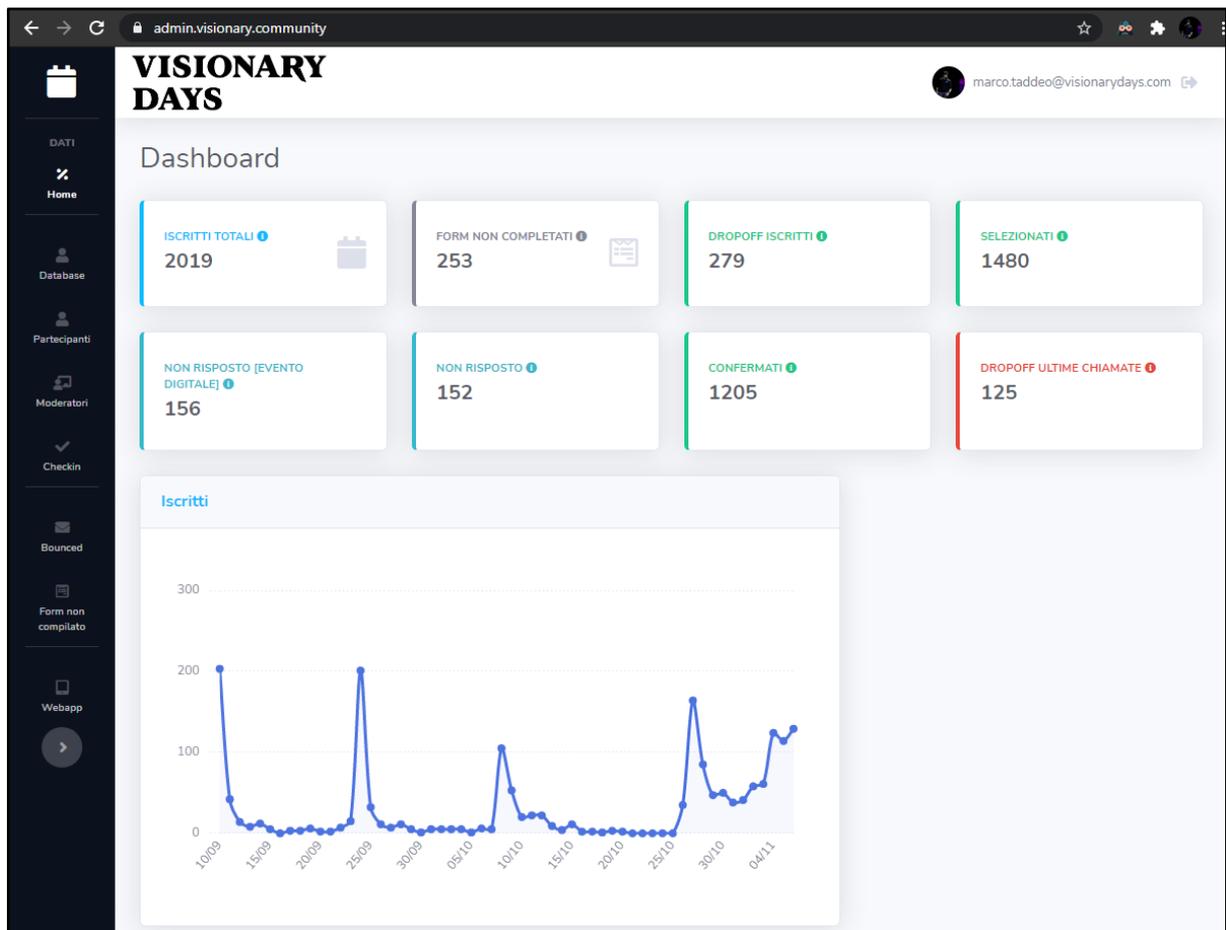


fig. 18 - homepage del pannello admin con privilegi di amministrazione

The "Iscritti" menu displays a list of registrants with the following columns: ID, Nome Cognome, Email, Cellulare, Moderatore, Stato, Conferma, Rinuncia, Non risposto, and Dettagli. The table shows 5 rows of data:

ID	Nome Cognome	Email	Cellulare	Moderatore	Stato	Conferma	Rinuncia	Non risposto	Dettagli
9884	Adriano H...	adriano...@gmail.com		Simone G...	Conferma	Conferma	Dropoff	Non risposto	
9745	Adriano D...	adriano...@gmail.com	33...	Romeo M...	Conferma	Conferma	Dropoff	Non risposto	
9784	Adriano C...	adriano...@gmail.com	334...	Francesca A...	Non risposta	Conferma	Dropoff	Non risposto	
9850	Adriano L...	adriano...@gmail.com	347...	Daniela...	Non risposta	Conferma	Dropoff	Non risposto	
9850	Adriano L...	adriano...@gmail.com	347...	Daniela...	Conferma	Conferma	Dropoff	Non risposto	

fig. 19 - menù partecipanti con privilegi di staff

### 3.3 Obiettivi raggiunti e ambizioni future

Nelle prime tre edizioni Visionary Days è riuscito a coinvolgere più di 2.500 partecipanti, partendo dai 400 iscritti dell'edizione del 2017 e incrementando tale numero fino ai 1.500 del 2019 presenti su Torino e Genova, registrando una crescita vicina al 90%. Contestualmente all'aumento dei partecipanti, anche l'*online reach* e le uscite stampa sono cresciute notevolmente, arrivando rispettivamente a 150 mila utenti raggiunti online attraverso le piattaforme social Facebook e Instagram e registrando oltre 90 uscite stampa<sup>91</sup>.

	2017	2018	2019	2018 vs 2019
<b>Partecipanti</b>	400	800	1.500	+87.5%
<b>Città</b>	1	1	2	+100%
<b>Sponsor &amp; Partners</b>	3	6	8	+33.3%
<b>Online Reach</b>	50k	100k	150k	+50%
<b>Uscite stampa</b>	10	50	90	+80%

fig. 20 - coinvolgimento pubblico nelle diverse edizioni di Visionary Days (fonte: registro interno)

E' stata effettuata anche un'analisi sui dati dei partecipanti iscritti nelle tre edizioni provando ad identificare la fascia di età di appartenenza, il genere e lo stato occupazionale. Come possiamo notare dai grafici inseriti in figura n° 21, in questa prima fase i partecipanti di Visionary Days sono in maggioranza studenti (69,3% del totale) nella fascia di età compresa tra i 18 e i 28 anni che rappresenta ben l'85% del *target* coinvolto.

Tra i premi riconosciuti a Visionary Days 2019 dall'ente ADC Group<sup>92</sup> nell'ambito del Best Event Award<sup>93</sup> c'è il primo posto per l'uso della tecnologia, il secondo posto per il miglior evento non *profit/csr* e il terzo posto come miglior format proprietario sviluppato<sup>94</sup>.

<sup>91</sup> rassegna stampa e dati disponibili su

[https://drive.google.com/drive/folders/1mTNJHmp8R\\_JBVXreqI\\_iJqAOQSeA9AET](https://drive.google.com/drive/folders/1mTNJHmp8R_JBVXreqI_iJqAOQSeA9AET) (Ultimo accesso: 30/06/2021)

<sup>92</sup> ADC Group è una società editrice che opera a Milano con prodotti editoriali online, cartacei e con iniziative rivolti agli operatori della pubblicità, del marketing, dei media e degli eventi. <https://www.adcgroup.it/adc-group/chi-siamo.html> (Ultimo accesso: 30/06/2021)

<sup>93</sup> il festival italiano degli eventi e della *live communication*. <https://besteventawards.it/> (Ultimo accesso: 30/06/2021)

<sup>94</sup> approfondimento sui premi ricevuti disponibile su [https://besteventawards.it/eubea\\_events/visionary-days-2019/](https://besteventawards.it/eubea_events/visionary-days-2019/) (Ultimo accesso: 30/06/2021)

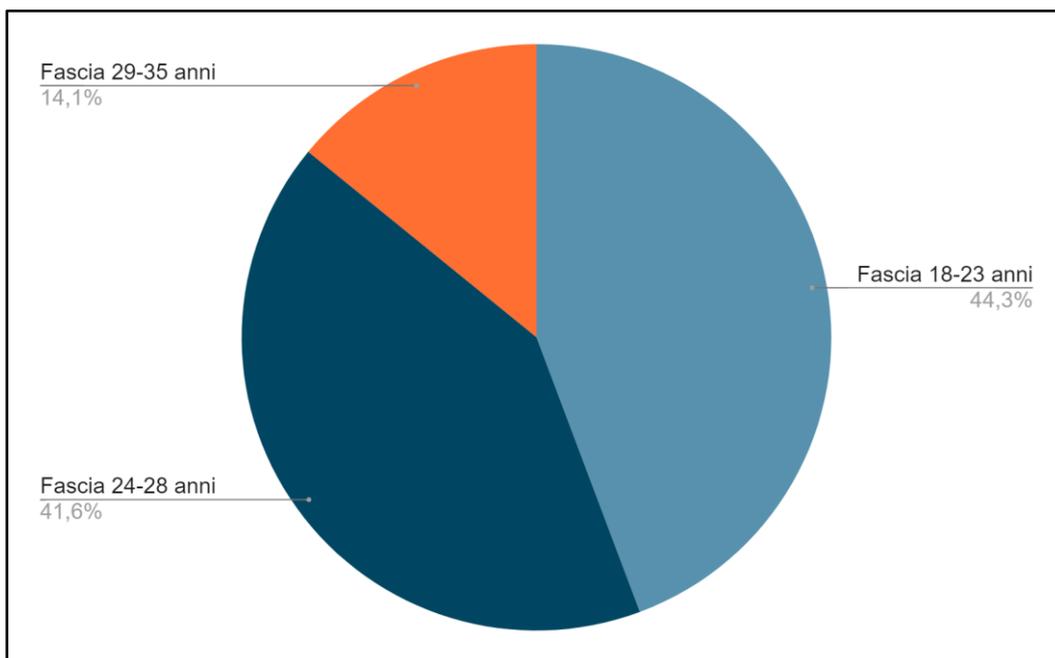


fig. 21a - target coinvolto nelle edizioni di Visionary Days dal 2017 al 2019 diviso per fascia di età (fonte: registro interno partecipanti)

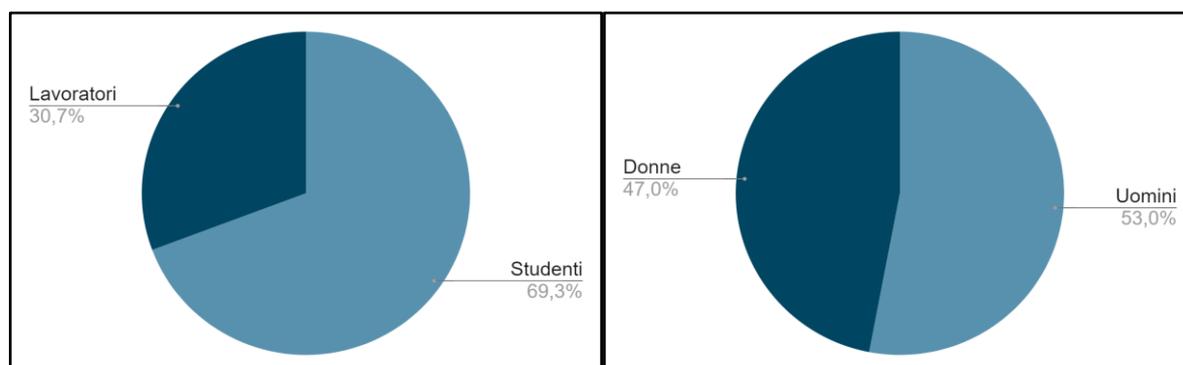


fig. 21b - target coinvolto nelle edizioni di Visionary Days dal 2017 al 2019 diviso per occupazione (sinistra) e genere (destra) (fonte: registro interno partecipanti)

## 4 - Covid-19 e passaggio al digitale

### 4.1 Trasformazione del mercato e prime problematiche

Il mercato degli eventi si è da sempre concentrato sugli eventi fisici<sup>95</sup>, provando spesso ad aggiungere componenti digitali per innovare prodotti esistenti e format consolidati, pensati come elementi aggiuntivi a disposizione delle persone presenti fisicamente all'interno dell'evento<sup>96</sup>.

Durante il 2020 l'intero settore è stato costretto ad uno stop forzato, dovuto all'impossibilità di organizzare eventi in presenza a causa della pandemia da Covid-19, che ha spinto tutte le agenzie di eventi a reinventarsi ed adattarsi in tempo record. Questo ha incentivato sviluppatori e *software house* a riadattare i *tools* digitali alle esigenze di aziende e utenti finali, in cerca di strumenti sempre più flessibili e ottimizzati per ritrovare una nuova normalità nel mondo digitale.

Un evento virtuale è un'esperienza che coinvolge l'utente finale esclusivamente online e non fisicamente, ma che mantiene tutti gli aspetti tipicamente presenti in un evento come relatori, sponsor e opportunità di networking, concentrati in un ambiente virtuale. La chiave per il successo di questi eventi è la stessa che caratterizza gli eventi fisici: mettere a disposizione del pubblico contenuti di qualità e un'esperienza interattiva ed avvincente. L'interattività all'interno di un evento digitale prende esattamente il posto ricoperto dalle interazioni sociali tipiche di un evento fisico, senza questa componente l'evento sarebbe più simile ad un webinar che ad un vero e proprio evento. È importante sottolineare infatti che un webinar non viene considerato un evento virtuale all'interno di questa tesi: anche se viene sviluppato e trasmesso esclusivamente su mezzi digitali, non presenta un livello di interazione live e una componente di intrattenimento tipica degli eventi analizzati nei primi capitoli di questa tesi, ma più un contenuto caratterizzato da fruizione passiva e spesso *on-demand*.

#### 4.1.1 L'interazione negli eventi digitali e la Customer Experience

Ciò che fa la differenza tra un contenuto video *on-demand* e un evento *live* è l'interazione che avviene tra i conduttori, i relatori ed il pubblico collegato da remoto. In questo paragrafo esamineremo i principali metodi di interazione disponibili in un evento online e relativi pro e contro.

Prima forma di interazione analizzata è quella del *Question&Answer*: una sessione di domande e risposte a disposizione del pubblico tipicamente posizionata durante o alla fine di un evento. La possibilità per i partecipanti di interagire in tempo reale ponendo una domanda ai relatori

---

<sup>95</sup> analisi vincitori del "Best event award 2008-2018", ADC Group - <https://besteventawards.it/best-event-awards/eventi-vincitori/>

<sup>96</sup> si fa riferimento ad App sviluppate appositamente per fiere ed eventi, contenenti mappe, contenuti aggiuntivi e sistemi per prenotazione/check-in per sale e conferenze.

presenti sul palco digitale migliora l'esperienza dell'utente, che diventa esclusiva e vicina all'esperienza dell'evento in versione fisica. Ci sono diverse tecniche e molti *software* per realizzare una sessione Q&A in modo efficace e due modalità di base: in forma scritta o live con *webcam* e microfono. Il primo scenario è più semplice da realizzare e da gestire: per realizzarlo si può sfruttare la chat o le funzioni native della piattaforma scelta per la trasmissione dell'evento in modo da porre e leggere le domande<sup>97</sup> oppure integrare *software* esterni realizzati ad hoc, come Mentimeter<sup>98</sup> o Slido<sup>99</sup>. Un esempio è quello presente in figura 22, dove in occasione dell'evento "Diversità è Eccellenza" organizzato da Plesh per il Politecnico di Torino in occasione della presentazione del *report* Bilancio di Genere 2020, viene richiesto ai partecipanti di inviare la domanda sfruttando un secondo dispositivo<sup>100</sup>, scansionando un *QR Code* e accedendo ad una *web app*<sup>101</sup> per inviare domande ai relatori.

Altra strategia per coinvolgere maggiormente il pubblico è quella di permettere di gestire le domande poste dal pubblico in modalità dal vivo, attraverso la *webcam* e il microfono del partecipante e inserendolo direttamente a schermo al fianco dei relatori. Tale interazione è sicuramente la più efficace a livello di coinvolgimento, ma presenta diverse problematiche a cui bisogna fare particolare attenzione tra cui la necessità di prevedere una segreteria organizzativa per moderare l'ordine degli interventi, prevedere l'uso di un *software* che permetta l'acquisizione di *webcam* e microfono del partecipante e, dal punto di vista tecnico, la necessità di mantenere la latenza di trasmissione dei segnali tra il palco virtuale degli speaker e la platea sotto 800 millisecondi<sup>102</sup>.

---

<sup>97</sup> piattaforme come Zoom, Microsoft Teams e Google Meet offrono strumenti avanzati per la gestione di Chat e Q&A e relativa moderazione.

<sup>98</sup> Mentimeter - <https://www.mentimeter.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>99</sup> Slido - <https://www.sli.do/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>100</sup> tipicamente uno smartphone o tablet, connesso a internet e provvisto di fotocamera per la scansione del QR code.

<sup>101</sup> pagina web interattiva realizzata attraverso software Mentimeter.

<sup>102</sup> latenze superiori a tale intervallo non permettono un naturale dialogo tra pubblico e speaker e rendono difficile la comunicazione tra le due parti.

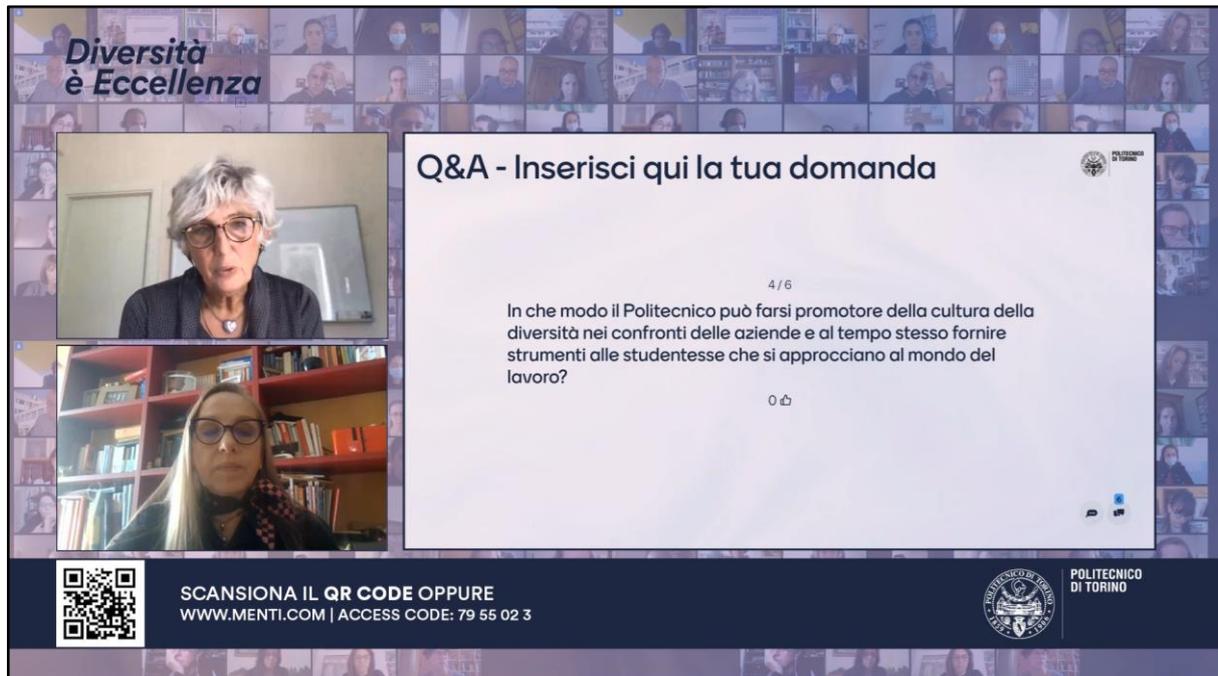


fig. 22 - evento presentazione Bilancio di Genere 2020 Politecnico di Torino tenuto il 28 Ottobre 2020. Presenti nell'immagine a sinistra le professoresse Arianna Montorsi (alto) e Claudia De Giorgi (basso) e box Q&A (destra)

Dopo aver parlato dell'interazione diretta dal pubblico verso gli speaker è necessario soffermarsi anche sull'interazione inversa, ovvero la possibilità per presentatori e speaker di interrogare i partecipanti attraverso sondaggi e quiz in tempo reale. Anche per questo tipo di interazione esistono diverse soluzioni implementative, sia nativamente integrate sulle piattaforme di videoconferenza che realizzate attraverso servizi esterni specializzati come Kahoot<sup>103</sup> e Metimeter. Questi ultimi due esempi, a differenza delle funzionalità integrate direttamente nei software di videoconferenza, permettono una maggiore flessibilità e personalizzazione, consentendo ai partecipanti di interagire con un secondo dispositivo in modalità *second screen*, e di vedere i risultati direttamente sul flusso streaming dell'evento.

<sup>103</sup> Kahoot - <https://kahoot.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

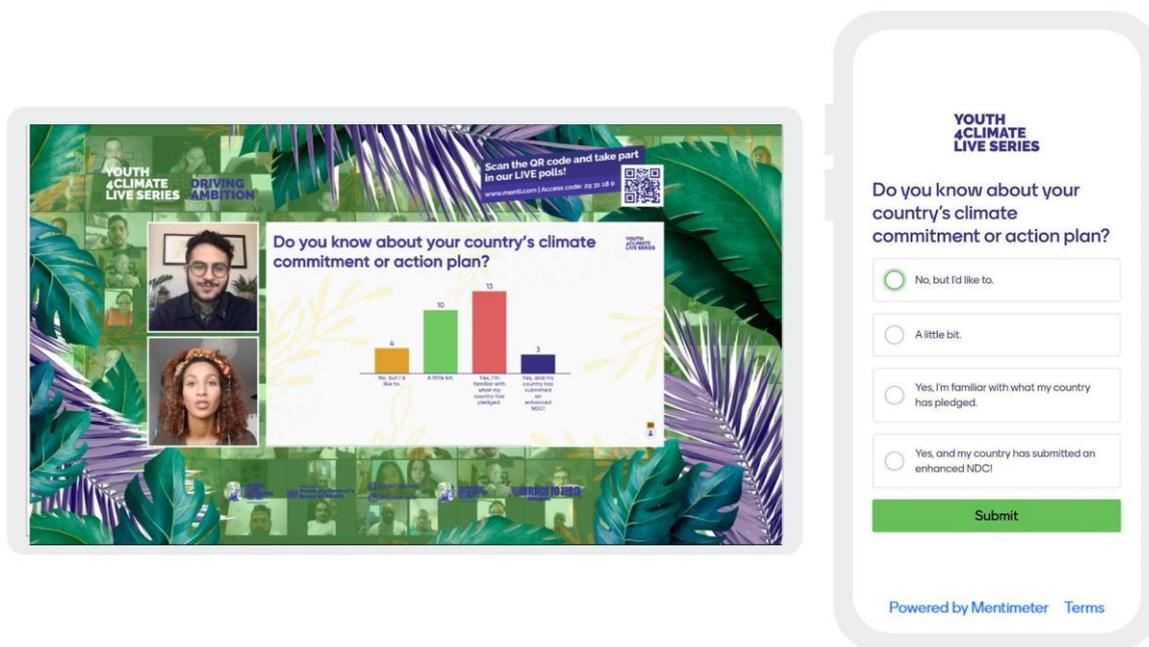


fig. 23 - sondaggio in tempo reale con Mentimeter durante un episodio di Youth4Climate Live Series (a sinistra) e relativa schermata WebApp per l'interazione (a destra)

Oltre le sessioni Q&A, i sondaggi ed i quiz è possibile coinvolgere gli utenti durante un evento *live* anche con giochi prettamente analogici. Un esperimento di questo tipo di interazione è presente nella *convention* aziendale di Coca-Cola HBC<sup>104</sup> intitolata “Una poltrona per 2mila”, un *party-event* interattivo svolto il 5 dicembre 2020 che ha coinvolto 2.000 famiglie dei dipendenti Coca-Cola in occasione degli auguri natalizi. L’evento, ideato dall’agenzia Next<sup>105</sup> e realizzato da Plesh, è pensato come una gara tra cinque grandi squadre composte da 400 persone l’uno, che si sfidano in giochi natalizi, gare di cucina e prove di abilità condotte dai comici Ale e Franz<sup>106</sup>. In questa iniziativa viene proposta per la prima volta anche una versione digitale della tombola, realizzata fornendo attraverso il sito web una cartella di gioco ad ogni partecipante in formato pdf. Mentre i numeri vengono estratti live in studio dai presentatori, i numeri appaiono in sovraimpressione come mostrato in figura n° 24; nello stesso tempo viene effettuato un controllo su tutte le cartelle degli utenti conservate nel *database*, permettendo così di individuare automaticamente il vincitore non appena tutti i numeri della sua cartella vengono estratti, consentendo infine di farlo apparire in studio per ritirare il premio<sup>107</sup>.

<sup>104</sup> Coca-Cola HBC Italia - <https://it.coca-colahellenic.com/>

<sup>105</sup> The Next event Milano - <https://www.nextgroup.eu/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>106</sup> duo comico televisivo Ale e Franz - [https://it.wikipedia.org/wiki/Ale\\_e\\_Franz](https://it.wikipedia.org/wiki/Ale_e_Franz) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>107</sup> la modalità di funzionamento è la stessa del Q&A Live



fig. 24 - Ale&Franz conduttori dell'evento "Una Poltrona per 2mila" durante l'estrazione dei numeri della tombola natalizia (fonte: archivio personale)

Un elemento presente in tutte le immagini inserite in questo paragrafo è la presenza sullo sfondo delle immagini delle persone collegate da remoto. Una delle caratteristiche più richieste nelle produzioni digitali e ibride realizzate da Plesh è quella che viene denominata *Digital Arena*, la platea digitale che raccoglie in una schermata tutte le webcam attive del pubblico collegato per permetterne l'utilizzo sulla scenografia e come elemento di interazione tra il pubblico e gli *speaker*. Tale strumento permette di ricreare il pubblico degli eventi fisici nella dimensione digitale, consentendo a chi è sul palco di vedere e sentire le reazioni del pubblico, funzione importante per la buona riuscita degli *sketch* dei comici e per i talk degli *speaker*, e concede maggiore attenzione ai partecipanti che diventano parte integrante dell'evento.

#### 4.1.2 Approccio al digitale degli utenti

Nel proporre e realizzare eventi digitali sempre più complessi ed interattivi bisogna fare particolare attenzione al pubblico di riferimento a cui tali eventi sono destinati.

Rendere disponibile un evento in *streaming* alla massima qualità possibile, senza la possibilità per utenti con una connessione instabile di adattare la risoluzione del segnale per ottimizzare la visualizzazione, può rendere l'evento inguardabile per alcuni partecipanti; utilizzare *software* che richiedono grande potenza di calcolo per interazione attraverso realtà

aumentata (AR<sup>108</sup>) o virtuale (VR<sup>109</sup>) può escludere una fetta di pubblico che non possiede l'*hardware* adatto per riprodurre il prodotto digitale proposto.

Se queste problematiche possono essere risolte dall'utente con una connessione più affidabile e con un comparto tecnico più performante, la vera problematica riguarda l'abilità dei partecipanti nell'utilizzare le piattaforme e gli strumenti proposti. Per un utente poco esperto la scelta di una piattaforma semplice e familiare può essere l'elemento che ne permette una corretta partecipazione, mentre una piattaforma più completa ma di difficile utilizzo scoraggerebbe la partecipazione e causerebbe molte più richieste di assistenza relative a problemi di accesso e di utilizzo delle funzionalità.

Per una corretta progettazione di un evento digitale bisogna quindi partire dall'analisi del pubblico per il quale tale evento è prodotto, saper bilanciare il giusto compromesso tra interazioni e complessità di utilizzo, cercando di semplificare al massimo la *user experience* dell'utente per permettergli di godersi l'evento, riducendo al minimo la possibilità di problemi tecnici.

#### **4.2 Casi studio Plesh, produzioni full digital e ibride**

Nella progettazione di un evento digitale è necessario prima di tutto decidere se la produzione sarà *full digital*, con *staff* e *speaker* in remoto, oppure ibrida utilizzando uno studio di posa/registrazione per ospitare fisicamente presentatori e ospiti.

La scelta tra queste due alternative è dettata da vari fattori tra cui, primo tra tutti, il *budget* dell'evento. In un evento ibrido, realizzato all'interno di uno studio televisivo o una *location* allestita come tale, bisogna considerare costi di attrezzatura, tecnici, catering e, attualmente, tamponi Covid per la sicurezza dello *staff* e dei relatori, mentre nella controparte digitale questo non è necessario. Il *budget* però non è l'unico parametro che determina la scelta tra le due modalità sopra indicate: un evento internazionale con *speaker* che intervengono da tutto il mondo, ad esempio, è sempre preferibile svolgerlo in modalità *full digital* per favorire l'intervento dei relatori e non dover gestire la logistica e gli spostamenti di tutti gli ospiti. Un altro fattore decisivo è legato alla durata dell'evento in relazione al tempo necessario per allestimento tecnico e prove: per un evento della durata di 30 minuti è sconsigliato investire in una giornata o più di preparazione.

---

<sup>108</sup> Augmented reality - [https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented\\_reality](https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>109</sup> Virtual reality - [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality) (ultimo accesso: 11/07/2021)

Full Digital		Studio di registrazione	
Pro	Contro	Pro	Contro
Costo più basso	Qualità Webcam e microfoni dei relatori più bassa	Qualità del prodotto finale	Costo più alto
Possibilità di collegare relatori da tutto il mondo	Prove di collegamento e connessione necessarie per ogni relatore	Qualità audio video dei relatori in sala e relativa gestione	Necessità di ospitare fisicamente tutti i relatori e gestirne gli spostamenti
Ridotto tempo di prove tecniche	Rischio più alto di problemi tecnici	Rischio più basso di problemi tecnici	Tempo necessario per allestimento e prove tecniche elevato

fig. 25 - Pro e contro tra evento completamente digitale o con studio di registrazione

Come evidenziato dalla tabella in figura 25 la produzione di un evento in forma ibrida garantisce, grazie ai tecnici in studio e all'attrezzatura professionale utilizzata, una qualità dell'immagine e del suono più alta ma, nello stesso tempo, richiede risorse ingenti e molto più tempo per il *set-up* tecnico.

Per provare a rispondere a questa esigenza del mercato Plesh, in collaborazione con Piano B<sup>110</sup> e STS Communication<sup>111</sup>, ha avviato il progetto Mini Studio<sup>112</sup>, uno spazio attrezzato con tecnologie di ultima generazione per dirette streaming e video broadcasting *Plug&Play*, ovvero con attrezzatura residente pronta per poter realizzare eventi ibridi riducendo al minimo i tempi tecnici di allestimento e settaggio tecnico.

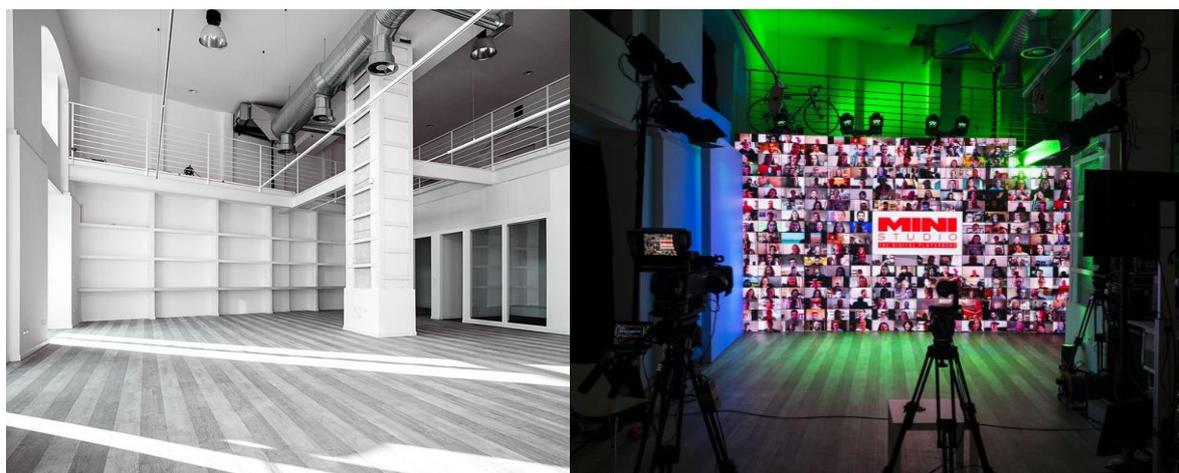


fig. 26 - Allestimento tecnico per eventi digitali della location Mini Studio (fonte: archivio personale)

<sup>110</sup> Piano B - <https://www.pianob.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>111</sup> STS Communication <https://www.stscommunication.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>112</sup> Mini Studio - <https://ministudio.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

#### 4.2.1 Produzioni Full Digital

Uno dei progetti più importanti tra gli eventi completamente digitali realizzati da Plesh è stato *Youth4Climate Live Series*<sup>113</sup>, 9 eventi virtuali realizzati con il Ministero dell'Ambiente italiano<sup>114</sup>, ideato in collaborazione con il programma di WorldBank<sup>115</sup>: Connect4Climate<sup>116</sup>.

La Serie è rivolta ai giovani di tutto il mondo e affronta i temi legati alla lotta al cambiamento climatico, in vista dell'evento «*Youth4Climate: Driving Ambition*» e della Pre-Cop26<sup>117</sup>, che si svolgeranno entrambi a Milano nell'autunno 2021 e che consentiranno ai giovani di dare un contributo alle negoziazioni tra i quasi 200 paesi membri della Convenzione ONU sui cambiamenti climatici.



fig. 27 - screenshot episodio n\* 6 dell'evento Youth4Climate Live Series trasmesso il 18 novembre 2020 (fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=McNpZ83w2oc&ab\\_channel=Connect4Climate](https://www.youtube.com/watch?v=McNpZ83w2oc&ab_channel=Connect4Climate))

I 9 episodi della serie, svolti tra giugno 2020 a febbraio 2021, hanno permesso a migliaia di giovani connessi da tutto il mondo di condividere informazioni, porre domande e presentare proposte. Vista l'importanza dell'evento si è deciso di trasmetterlo su più piattaforme optando per Zoom Meeting come piattaforma principale tarata per ospitare fino a 1.000 utenti, streaming multilingua<sup>118</sup> su Facebook e Youtube e possibilità di interazione su ogni piattaforma di quelle indicate attraverso Mentimeter.

<sup>113</sup> Youth4Climate Live Series - <https://youth4climate.live/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>114</sup> Ministero della transizione Ecologica - <https://www.minambiente.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>115</sup> The World Bank Group - <https://www.worldbank.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>116</sup> Connect4Climate - <https://www.connect4climate.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>117</sup> Pre-Cop 26 - <https://ukcop26.org/pre-cop/pre-cop-milan/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>118</sup> evento tenuto completamente in inglese e tradotto con traduzione simultanea in Italiano.

Altro evento *full-digital* da analizzare è «*Ciò che conta ora*», serie di appuntamenti organizzati e moderati da Will Media<sup>119</sup> e promossi da Facebook Business Italia<sup>120</sup> con *claim*: «*ragionare sul presente e su cosa conta ora per affrontare un domani ricco di incertezze*». Il format prevede in ogni episodio quattro ospiti: un invitato per introdurre la tematica, un moderatore della redazione di Will Media, un esponente di Facebook Business Italia e un partecipante sorteggiato della community di Will; a differenza di Youth4Climate questo evento viene trasmesso esclusivamente su Instagram e Facebook e l'unica interazione prevista è l'utilizzo di una sessione Q&A attraverso la chat di Instagram stessa.

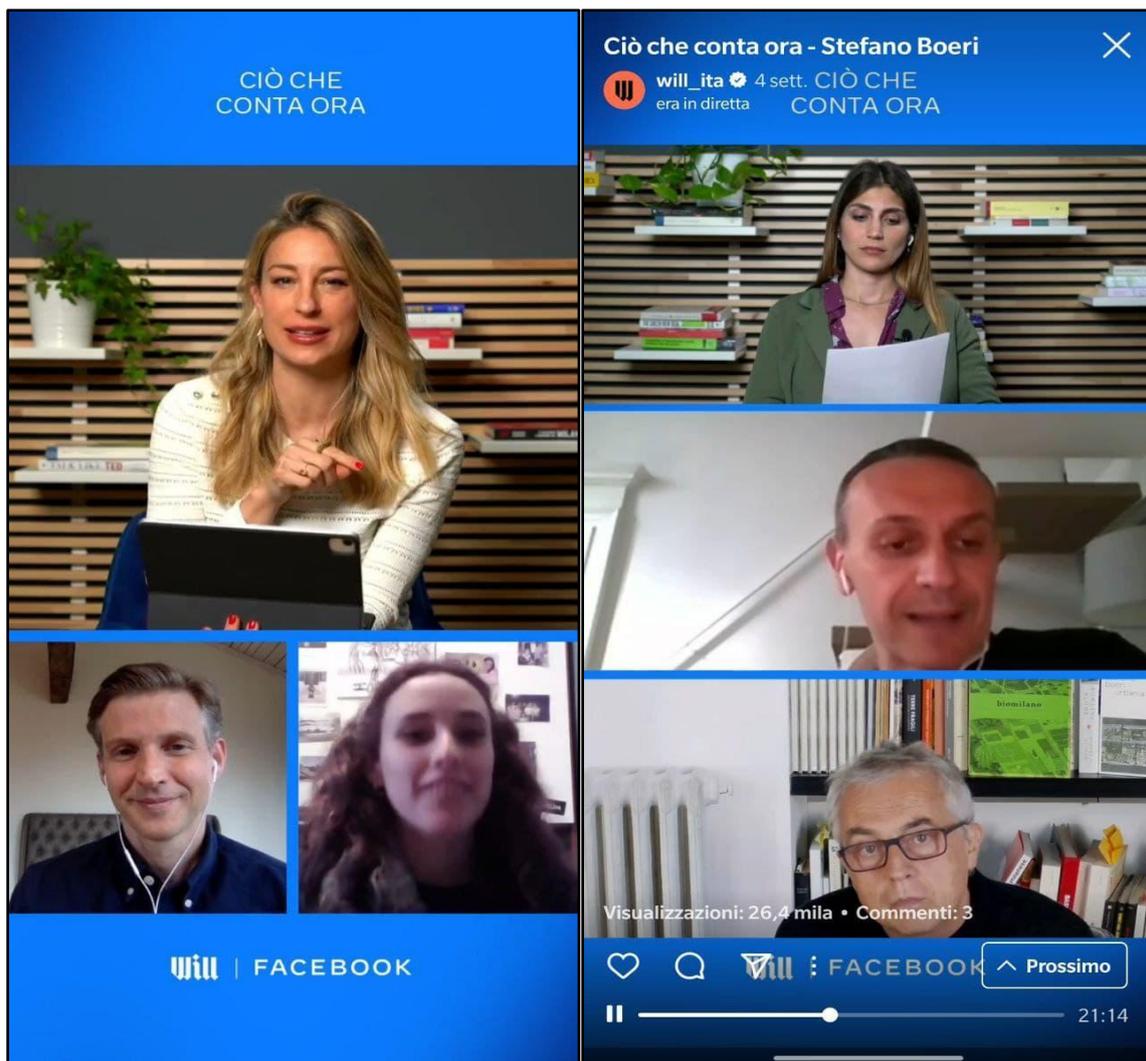


fig. 28 - *Ciò che conta ora*, screenshot dell'evento trasmesso su Instagram con ospiti Alex Ross (sinistra) e Stefano Boeri (destra) (fonte: [https://www.instagram.com/will\\_ita/](https://www.instagram.com/will_ita/))

<sup>119</sup> Will Media, <https://willmedia.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>120</sup> Facebook Business Italia, <https://www.facebook.com/business> (ultimo accesso: 11/07/2021)

#### 4.2.2 Soluzioni ibride con studio di registrazione

Avere a disposizione uno studio di registrazione, con attrezzatura, camere professionali e tecnici di sala, permette di migliorare notevolmente la qualità dello *streaming*, creando un prodotto in stile televisivo ma mantenendo gli elementi di interazione visti nei paragrafi precedenti.

Un primo esempio è la conferenza stampa di presentazione del nuovo team di Formula 1 Scuderia Ferrari<sup>121</sup> e della relativa vettura SF21. Per questa occasione, in collaborazione con l'agenzia Ninetynine si è realizzato un evento ricreando un vero e proprio studio televisivo con *ledwall* curvo di 10 mt di larghezza all'interno del Museo Ferrari di Maranello<sup>122</sup>. L'evento, presentato da Silvia Hoffer<sup>123</sup> con la presenza in sala dei due piloti<sup>124</sup> e del *team principal* Mattia Binotto<sup>125</sup>, è stato diviso in 3 momenti: conferenza stampa di 1 ora con stampa internazionale e italiana, Q&A di 30 minuti con *sponsor* e *partner*, 30 minuti di incontro con tifosi. Come si può osservare dalla figura n° 29 si può notare subito la presenza sul *LedWall* della *Digital Arena* e di una persona intenta ad effettuare una domanda live durante l'evento.



fig. 29 - Conferenza stampa SF21 al Museo Ferrari di Maranello. In foto da sinistra a destra Silvia Hoffer, Charles Leclerc, Mattia Binotto e Carlos Sainz (fonte: archivio interno)

<sup>121</sup> Scuderia Ferrari, <https://www.ferrari.com/en-EN/formula1> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>122</sup> Museo Ferrari, <https://www.ferrari.com/it-IT/museums/ferrari-maranello> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>123</sup> Silvia Hoffer Frangipane, Head Of Communications at Scuderia Ferrari, <https://it.linkedin.com/in/silvia-frangipane-hoffer-2a2ba413> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>124</sup> piloti stagione 2021-2022 Scuderia Ferrari Charles Leclerc e Carlos Sainz, <https://www.ferrari.com/it-IT/formula1/team> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>125</sup> Mattia Binotto - <https://www.ferrari.com/it-IT/formula1/mattia-binotto> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Le potenzialità di uno studio fisico sono ancora più evidenti quando si ha a disposizione uno studio televisivo altamente attrezzato e modulabile. In collaborazione con Serviceplan<sup>126</sup> e Rai Pubblicità<sup>127</sup>, per il Gran Galà delle marche più premiate in Italia Best Brands 2021<sup>128</sup> si è utilizzato lo studio televisivo Rai utilizzato per il programma “Che Tempo Che Fa”<sup>129</sup>. Anche in questa si è ampiamente utilizzata l’interazione con il pubblico attraverso la *Digital Arena* (come possiamo notare dalla figura 30) ed è stata consentita la presenza fisica di un numero ristretto di partecipanti che hanno potuto ritirare i premi in modo fisico. Il programma è stato condotto da Filippa Lagerback<sup>130</sup>, con diverse performance musicale in studio di Elio e le Storie Tese<sup>131</sup>.

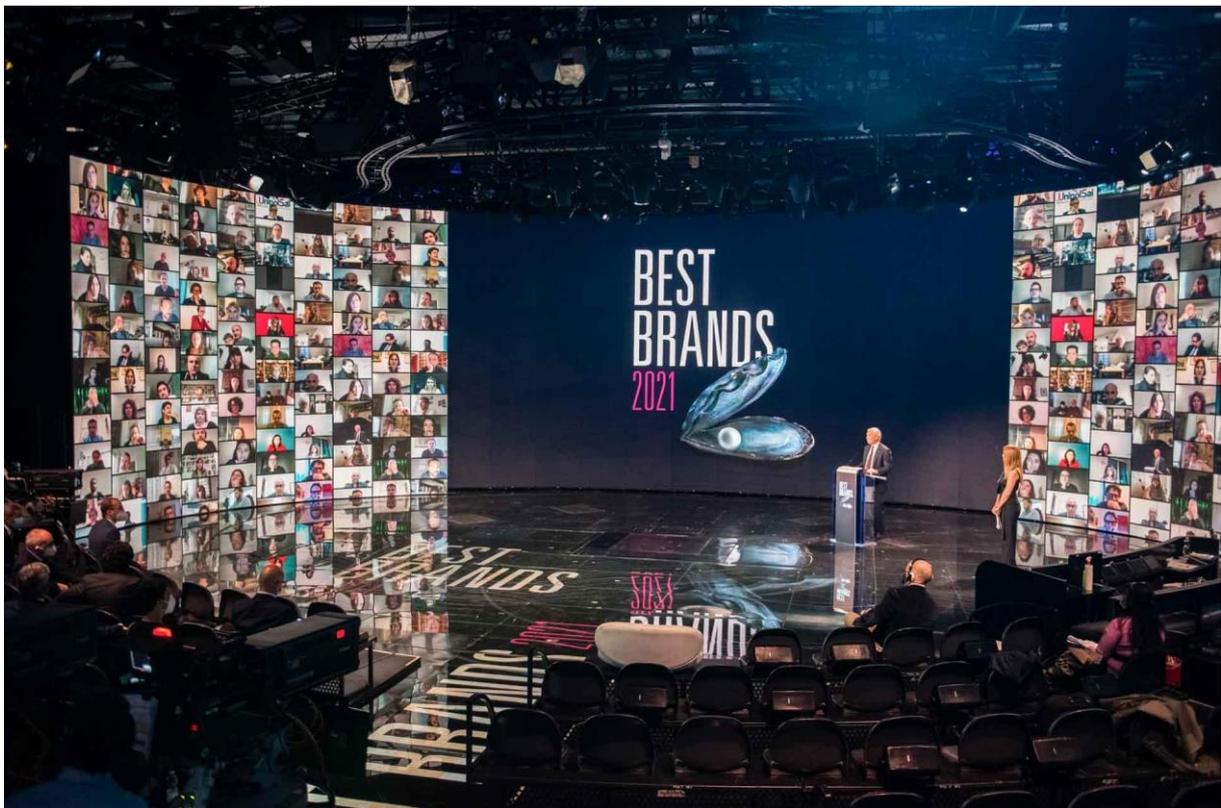


fig. 30 - Il palco di Best Brands 2021 negli studi Rai di “Che tempo che fa” (fonte: archivio interno)

In un evento ibrido la location dell’evento incide quindi particolarmente sul risultato e sulla qualità del prodotto finale, in alcuni casi però quest’ultima viene scelta non solo per ragioni tecniche o estetiche ma anche per ricoprire un ruolo simbolico nella produzione. Questo il caso

---

<sup>126</sup> Serviceplan - <https://www.serviceplan.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>127</sup> Rai pubblicità - <https://www.raipubblicita.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>128</sup> Best Brands - <https://best-brands.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>129</sup> Che tempo che fa - <https://www.raisplay.it/programmi/chetempochefa>

<sup>130</sup> Filippa Lagerback - [https://en.wikipedia.org/wiki/Filippa\\_Lagerb%C3%A4ck](https://en.wikipedia.org/wiki/Filippa_Lagerb%C3%A4ck) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>131</sup> Elio e le Storie Tese - <https://elioelestoriatese.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

del Wired Next Fest 2021<sup>132</sup>, uno dei più grandi eventi a partecipazione gratuita in Italia dedicato all'innovazione realizzato dalla redazione di Wired Italia<sup>133</sup>, per il quale si è scelto di organizzare l'evento al teatro Gerolamo di Milano<sup>134</sup>, teatro nel pieno centro della città riaperto nel 2017 dopo un lungo restauro conservativo. Proprio i teatri sono stati costretti ad un periodo di fermo forzato, come la maggior parte dei luoghi di cultura e il settore dello spettacolo in generale: per questo l'evento si è posto l'obiettivo di riaprire, seppure in modalità ibrida, uno di questi luoghi. A testimonianza di ciò segue la dichiarazione del direttore di Wired Italia, Federico Ferrazza<sup>135</sup>, nella puntata di apertura del festival:

*«Il Wired Next Fest è prima di tutto un evento culturale nel quale si ragiona sul presente e sul futuro del mondo. In quest'anno di pandemia la cultura, la formazione e la scuola non sono stati al centro della discussione pubblica e una priorità per la politica. Abbiamo scelto il teatro Gerolamo anche per dare un segnale: non possiamo pensare al nostro domani trascurando questi aspetti».*

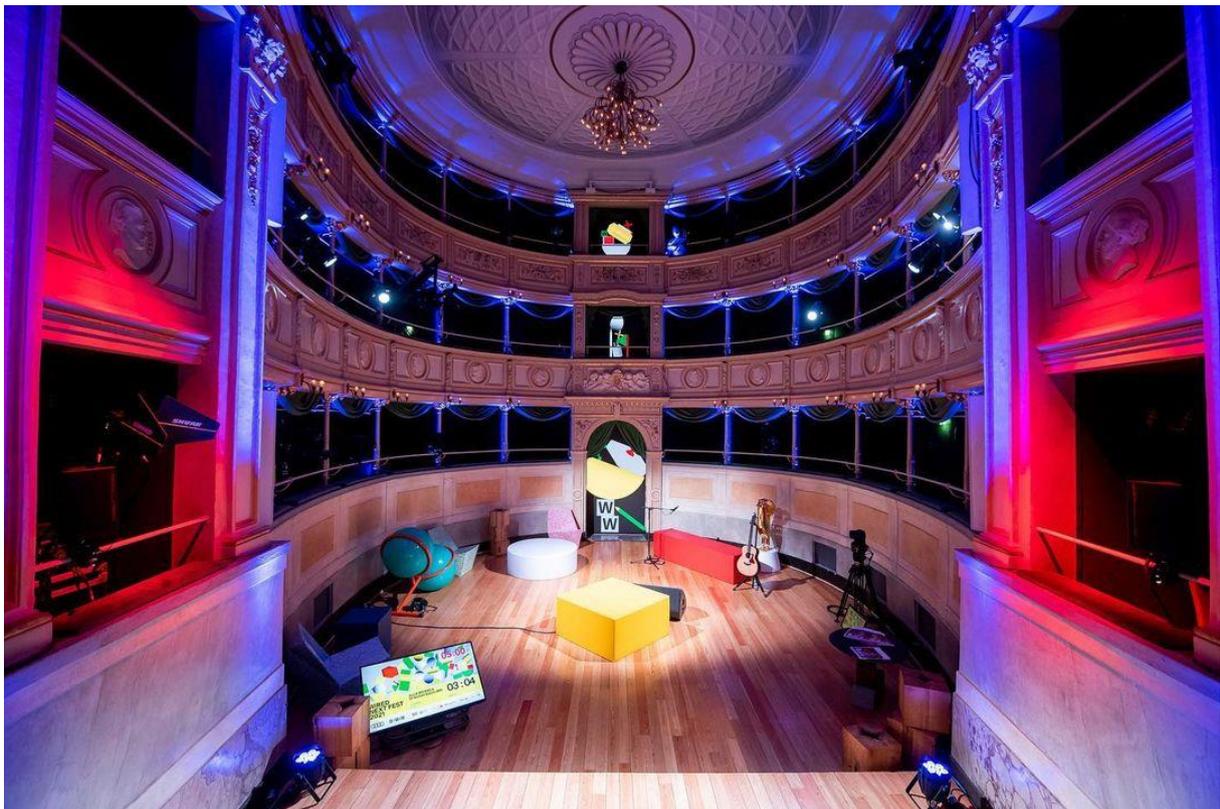


fig. 31 - allestimento Teatro Gerolamo di Milano per il Wired Next Fest 2021 (fonte: <https://www.instagram.com/wireditalia/>)

<sup>132</sup> Wired Next Fest 2021 - <https://next.wired.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>133</sup> Wired Italia, rivista di proprietà di Condé Nast Publications - <https://www.wired.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>134</sup> Teatro Gerolamo, Milano - <https://www.teatrogerolamo.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>135</sup> Federico Ferrazza - <https://it.linkedin.com/in/federico-ferrazza-0733bb2/it> (ultimo accesso: 11/07/2021)

L'evento, diviso in 5 appuntamenti tematici iniziati il 14 aprile 2021 e che si concluderanno il 2 ottobre 2021<sup>136</sup>, ha visto partecipi più di 82 ospiti<sup>137</sup> tra politici, scrittori, ricercatori, influencers, attori e musicisti che si sono alternati sul palco del teatro Gerolamo sia in presenza sia in collegamento da remoto proiettati sugli schermi installati all'interno delle porte e dei palchi del teatro, come mostrato in figura n° 31. Il programma, ricco di tanti momenti diversi come interviste, testimonianze e show musicali è trasmesso e diffuso sulla pagina web dell'evento<sup>138</sup> e su tutti i canali social di Wired Italia: Facebook, Instagram, YouTube e TikTok, per massimizzarne la visibilità dei contenuti nel corso di tutto l'anno, trasformando il sito e i canali social della testata in una vera e propria *media platform*.



fig. 32 - Allestimento regia tecnica sito al secondo ordine del teatro Gerolamo di Milano (fonte: <https://www.instagram.com/wireditalia/>)

---

<sup>136</sup> calendario completo consultabile su - <https://nextfest2021.wired.it/programma/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>137</sup> elenco completo ospiti consultabile su - <https://nextfest2021.wired.it/speakers/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>138</sup> pagina ufficiale del Wired Next Fest - <https://next.wired.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

### 4.3 Software e programmi utilizzati per la realizzazione di eventi digitali

#### 4.3.1 Software utilizzati per la regia

Per acquisire i vari segnali delle camere e dei relatori da remoto, elaborare il contenuto e trasmettere in *streaming l'output* dell'evento sono necessari *software* per la gestione della regia oltre all'attrezzatura *hardware* di camere, *workstations* e *mixer* audio video. In questo paragrafo si illustreranno alcuni di questi programmi e se ne elencheranno brevemente vantaggi e svantaggi, escludendo le regie integrate di piattaforme come Facebook Live<sup>139</sup>, Youtube Live<sup>140</sup> e dirette Instagram<sup>141</sup> che si limitano a trasmettere in streaming un segnale camera/webcam con poche possibilità di personalizzazione.

Una prima piattaforma molto usata per iniziare a trasmettere in *live streaming* è StreamYard<sup>142</sup>, prodotto molto facile da usare e funzionante direttamente da *browser web* che permette di gestire il collegamento di fino a 10 relatori remoti applicando una grafica di base. Particolarità di tale piattaforma è quella di semplificare non solo il collegamento degli *speaker* ma anche la trasmissione sulle principali piattaforme social e di *video streaming*, consentendo con i piani a pagamento, anche la trasmissione su più piattaforme in contemporanea.

Tra i *software* più completi e utilizzati nel settore troviamo VMix<sup>143</sup>, programma a pagamento<sup>144</sup> disponibile per sistema operativo Windows in grado di gestire fino a 1.000 segnali video con una risoluzione massima di 4k<sup>145</sup>, permettendo la registrazione dei flussi video indipendenti e la trasmissione diretta sui principali siti di *video streaming*. VMix, sviluppato da StudioCoast PTY LTD<sup>146</sup>, offre molti strumenti per la gestione della regia tra i quali VMix Call, tool integrato per connettere fino a 9 relatori in remoto e varie opzioni per la personalizzazione grafica attraverso transizioni e grafiche animate.

Nonostante la potenza e l'affidabilità di VMix nelle produzioni Plesh viene utilizzato OBS (Open Broadcaster Software)<sup>147</sup>, un software di regia open-source<sup>148</sup> completamente personalizzabile e modificabile attraverso il codice sorgente che ne permette una versatilità estrema, aiutata dalla grande *community* di sviluppatori che contribuisce al progetto

---

<sup>139</sup> Facebook Live - <https://www.facebook.com/formedia/solutions/facebook-live> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>140</sup> YouTube Live - <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/product-features/live/#youtube-live> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>141</sup> diretta instagram - <https://www.instagram.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>142</sup> StreamYard - <https://streamyard.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>143</sup> VMix - <https://www.vmix.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>144</sup> licenze a partire da 60\$ a 1200\$ - <https://www.vmix.com/purchase> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>145</sup> risoluzione 4K intesa come 3840 px × 2160 px (4K UHD).

<sup>146</sup> StudioCoast PTY LTD - <https://www.studiocoast.com.au/software.aspx> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>147</sup> OBS Studio - <https://obsproject.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>148</sup> software distribuito gratuitamente con la possibilità di modificarne il codice sorgente e distribuirlo in versioni modificate, per approfondimento Open Source Initiatives - <https://opensource.org/licenses> (ultimo accesso: 11/07/2021)

rilasciando *plug-in* che ne amplificano ed estendono le funzionalità. Questo software, scritto principalmente in linguaggio C, C++ e Qt<sup>149</sup>, racchiude tutte le caratteristiche già trattate in VMix ed è rilasciato in versioni compatibili con Windows, MacOS e distribuzioni Linux.

#### 4.3.2 Piattaforme per trasmissione evento e collegamento pubblico

Il segnale elaborato dalla regia può essere a questo punto trasmesso in streaming attraverso la piattaforma scelta per la consegna dell'evento ai partecipanti. Tra i principali provider di *video-sharing* troviamo YouTube, Vimeo<sup>150</sup> o Twitch<sup>151</sup> che permettono lo streaming in modalità pubblica o privata<sup>152</sup> per un numero illimitato di utenti; molto diffuse sono anche le dirette sui principali social network come Facebook e Instagram per gli eventi pubblici che puntano a coinvolgere un grande numero di utenti sfruttando le condivisioni di questi ultimi ed il passaparola.

Tutte queste piattaforme sono molto scalabili e permettono di raggiungere un pubblico potenzialmente illimitato di utenti ma rendono possibile l'interazione solo tramite chat o *reactions*<sup>153</sup>, generando una latenza di visione che varia tra i 10 e i 40 secondi rendendo impossibile l'utilizzo di quiz e giochi visti nel paragrafo 4.1.1.

Per permettere una maggiore interazione e portare la latenza di visualizzazione degli utenti al minimo è necessario abbandonare le piattaforme di *video-streaming* e usare invece *software* di videoconferenza, prodotti molto efficienti per videochiamate e riunioni e non nativamente pensati e progettati per eventi digitali. Nel selezionare la piattaforma più adatta di questa categoria bisogna tenere in considerazione scalabilità e il numero massimo di utenti connessi simultaneamente, opzioni di moderazione per *chat*, video e uso dei microfoni, *user experience* e sicurezza di accesso per gli utenti finali e per gli organizzatori.

Zoom meeting, tra le piattaforme in commercio, è considerata da Plesh al momento la più versatile e completa per gli eventi digitali in quanto permette di collegare fino a 1.000 utenti su una singola chiamata gestendo le impostazioni di sicurezza in maniera differente per *staff* e partecipanti. Permette inoltre di acquisire in regia le *webcam* ed i microfoni degli utenti collegati per poter visualizzare la *Digital Arena* analizzata nei paragrafi precedenti e per poter effettuare Q&A, quiz e giochi *live* con il pubblico connesso mantenendo una latenza sempre inferiore ai 200 millisecondi.

---

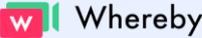
<sup>149</sup> Qt Framework - <https://www.qt.io/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>150</sup> Vimeo - <https://vimeo.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>151</sup> Twitch - <https://www.twitch.tv/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>152</sup> il video può essere condiviso per tutti gli utenti di Youtube, accessibile solo attraverso link o eventualmente incorporato in un sito web.

<sup>153</sup> su Facebook, Instagram e Twitch è possibile interagire con la diretta con tasti per esprimere sentimenti.

Software di Videoconferenza	Modalità di fruizione	Capienza massima partecipanti	Webcam visualizzabili	Break-out Rooms
	Browser Web + Client + App	1.000 partecipanti	49 partecipanti per singolo pc	massimo 100 (versione 5.2)
	Browser Web + Client + App	300 partecipanti	49 contemporanei (dal 5/3/2021, precedentemente massimo 9)	massimo 50 da client (implementate il 9/12/2020)
	Browser + App	250 partecipanti	49 contemporanei (dal 21/9/2020, precedentemente massimo 4)	massimo 100 (19/11/2020)
	Browser Web + Client + App	50 partecipanti	5 partecipanti	Non supportate
	Client + Browser Web(Plug-In Necessario)	1.000 partecipanti	25 partecipanti	massimo 100 (implementate il 27/07/2020)
	Browser Web	100 partecipanti	12 partecipanti	massimo 50 (implementate il 27/4/2021)

*tabella comparativa software di video conferenza*

## 5 - Primo esperimento digitale - evento “Quale Futuro”

### 5.1 Sviluppo format e gli enti coinvolti

#### 5.1.1 Collaborazione con il Governo, il Ministero delle Politiche Giovanili e la Rete Giovani

Dopo la positiva interazione avvenuta con il Governo in occasione di Visionary Days 2019, dove il Ministro delle politiche giovanili Vincenzo Spadafora ha potuto fisicamente partecipare all'ultima sessione di confronto, si è iniziato a pianificare una collaborazione per un appuntamento ulteriore, con l'obiettivo di trasformare i risultati raccolti in azioni dirette e concrete. La proposta di questa nuova possibilità di collaborazione ha visto quindi il Governo come unico promotore e primo fruitore dei risultati dell'evento, per sviluppare proposte e idee partendo dalle necessità e dalle priorità della popolazione giovanile *under 35*.

È nato così il 13 giugno 2020 “*Quale Futuro*”: la prima maratona di brainstorming collettivo completamente digitale, realizzata da Visionary Days con la consulenza scientifica di IPSOS<sup>154</sup> e la collaborazione dell'Agenzia Nazionale per i Giovani<sup>155</sup>. Otto ore continuative, dedicate ad affrontare quattro temi di fondamentale importanza per il prossimo Futuro: il Pianeta, la Partecipazione, l'Incontro e i Percorsi.

L'evento è stato pensato come strumento di partecipazione attiva aperto alla fascia giovanile della popolazione di età compresa tra i 18 e i 35 anni e gli obiettivi individuati con il committente sono stati:

- Ridurre la distanza tra giovani ed istituzioni, coinvolgendoli direttamente nelle decisioni che li toccano da vicino, in modo da rendere queste ultime più in sintonia con la cultura giovanile;
- Dare voce alla fascia giovanile, fortemente sfiduciata dalle possibilità di cambiamento, soprattutto alla luce della difficile emergenza causata dalla pandemia;
- Diffondere presso i giovani la cultura del “capitale sociale” e della responsabilità verso il Paese, promuovendo lo sviluppo di un'economia animata da giovani disponibili al confronto e interessati al miglioramento continuo dell'ambiente in cui vivono;
- Promuovere e agevolare l'incontro e lo scambio di capacità, competenze, esperienze e la collaborazione anche lavorativa.

---

<sup>154</sup> IPSOS, <https://www.ipsos.com/it-it/about> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>155</sup> Agenzia Nazionale per i Giovani, <https://agenziagiovani.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)



fig. 33 - locandina Quale Futuro (fonte: <https://qualefuturo.visionarydays.com/>)

### 5.1.2 La collaborazione con IPSOS, la scelta delle tematiche e dei partecipanti

Per garantire la democraticità e la rappresentatività dei temi trattati, della selezione dei partecipanti e dei risultati finali prodotti, è stato scelto come partner scientifico dell'iniziativa IPSOS, azienda leader nelle ricerche di mercato. Tale partner ha avuto lo scopo di supportare l'organizzazione dell'evento, fornendo supporto tecnico e definendo i parametri analitici e statistici per la definizione dei criteri sopra citati.

Passaggi chiave della collaborazione sono stati l'individuazione delle tematiche e la ricerca del campione rappresentativo di partecipanti all'evento<sup>156</sup>.

#### 5.1.2.1 La selezione delle Tematiche

I temi scelti per il confronto di Quale Futuro sono stati quattro:

- il pianeta e la sostenibilità,
- la crescita e la partecipazione sociale,
- le occasioni di incontro e socialità,
- I percorsi di formazione e lavoro.

Questi sono stati individuati come urgenti e prioritari per la popolazione giovanile italiana grazie ad una fase di ricerca qualitativa precedente al confronto, svolta in collaborazione con IPSOS e articolata in due diversi momenti: il primo mediante tecnica autoetnografica<sup>157</sup>, finalizzata a raccogliere a "caldo" i vissuti e le esperienze dei giovani; il secondo tramite interviste verticali in profondità a giovani che ricoprono ruoli chiave in Italia, per comprendere al meglio il mondo giovanile.

<sup>156</sup> si rimanda all'appendice A per tali parametri.

<sup>157</sup> metodo scientifico di tipo qualitativo, usato in Sociologia, Antropologia, Pedagogia, in cui si privilegia l'analisi del micro-contesto

Andando ad approfondire, la ricerca autoetnografica è stata realizzata mediante l'applicazione *AppLife*<sup>158</sup>, che ventiquattro giovani hanno utilizzato per cinque giorni. Sei per ciascuna delle quattro classi d'età<sup>159</sup>, bilanciati per genere, titolo di studio, condizione lavorativa e residenza e caratterizzati da una vita socialmente attiva, al fine di raccogliere quanti più stimoli utili e suggestivi possibili.



fig. 34 - classi di età identificate (fonte: Morace F., *ConsumAutori. I nuovi nuclei generazionali*, Francesco Morace, Egea, Milano, 2016)

Invece, i colloqui di profondità svolti sono stati quindici, della durata di 45 minuti ciascuno ed effettuati a soggetti individuati congiuntamente dal Dipartimento per le Politiche Giovanili<sup>160</sup> e da IPSOS, affinché la loro opinione potesse andare oltre l'esperienza personale e potesse

<sup>158</sup> AppLife, applicazione *mobile* proprietaria IPSOS, <https://www.ipsos.com/en/applife> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>159</sup> Le classi di età prese in considerazione sono 14-19, 20-25, 26-30, 30-35.

<sup>160</sup> Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale, <https://www.politichegiovanilieserviziocivile.gov.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

rappresentare un'esperienza professionale data dal ruolo ricoperto in specifiche associazioni o realtà che interagiscono direttamente con i giovani, di diverse aree geografiche, generi, ambiti di attività e competenze. I risultati di queste indagini sono stati disposti in macroaree tematiche e indagati a fondo per individuarne la corretta sfumatura necessaria per andare a costituire le tracce di discussione di *Quale Futuro*.

### 5.1.2.2 La selezione dei partecipanti

Le caratteristiche per individuare il campione rappresentativo sono state stabilite in collaborazione con IPSOS attraverso una matrice di campionamento, qualificando le esatte numeriche dei partecipanti necessarie per realizzare l'evento soddisfacendo precisi criteri. Le prime coordinate anagrafiche e demografiche del campione sono state utilizzate per rintracciare giovani dai 15 ai 35 anni, di entrambi i sessi, appartenenti a qualsiasi condizione sociale e residenti su tutto il territorio nazionale. Il campione così individuato racchiude 13.751.322 di individui (come da annuario ISTAT 2019<sup>161</sup>).

Le categorie tenute in considerazione sono state:

- genere,
- classe di età,
- titolo di studio,
- condizione lavorativa [occupati/ non occupati/ *neet*<sup>162</sup>],
- regione di residenza,
- ampiezza del comune di residenza.

Aperta la *call* pubblica sul sito ufficiale dell'evento, sono arrivate oltre 3.606 richieste di partecipazione. A partire da queste domande di partecipazione è stata selezionata<sup>163</sup> una quota del totale, composta da 620 individui. Il margine di errore statistico di campionamento (livello di confidenza al 95%) risulta compreso tra un massimo di  $\pm 2,8\%$  e un minimo di  $\pm 0,6\%$ , prendendo in considerazione le risposte sul totale degli intervistati<sup>164</sup>.

Per completezza vengono inserite nell'appendice A tutte le informazioni relativi al campione rappresentativo identificato da IPSOS e il campione effettivamente selezionato per partecipare a *Quale Futuro*.

---

<sup>161</sup> Annuario Statistico Italiano 2019, <https://www.istat.it/it/archivio/236772> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>162</sup> con *neet* si intende persone che non lavorano e non studiano.

<sup>163</sup> la selezione è stata effettuata tenendo in considerazione i dati rilasciati all'interno dei form di iscrizione e un successivo colloquio telefonico.

<sup>164</sup> i dati fanno riferimento al report generato da IPSOS a seguito della stesura del documento relativo al campione rappresentativo di *Quale Futuro*.

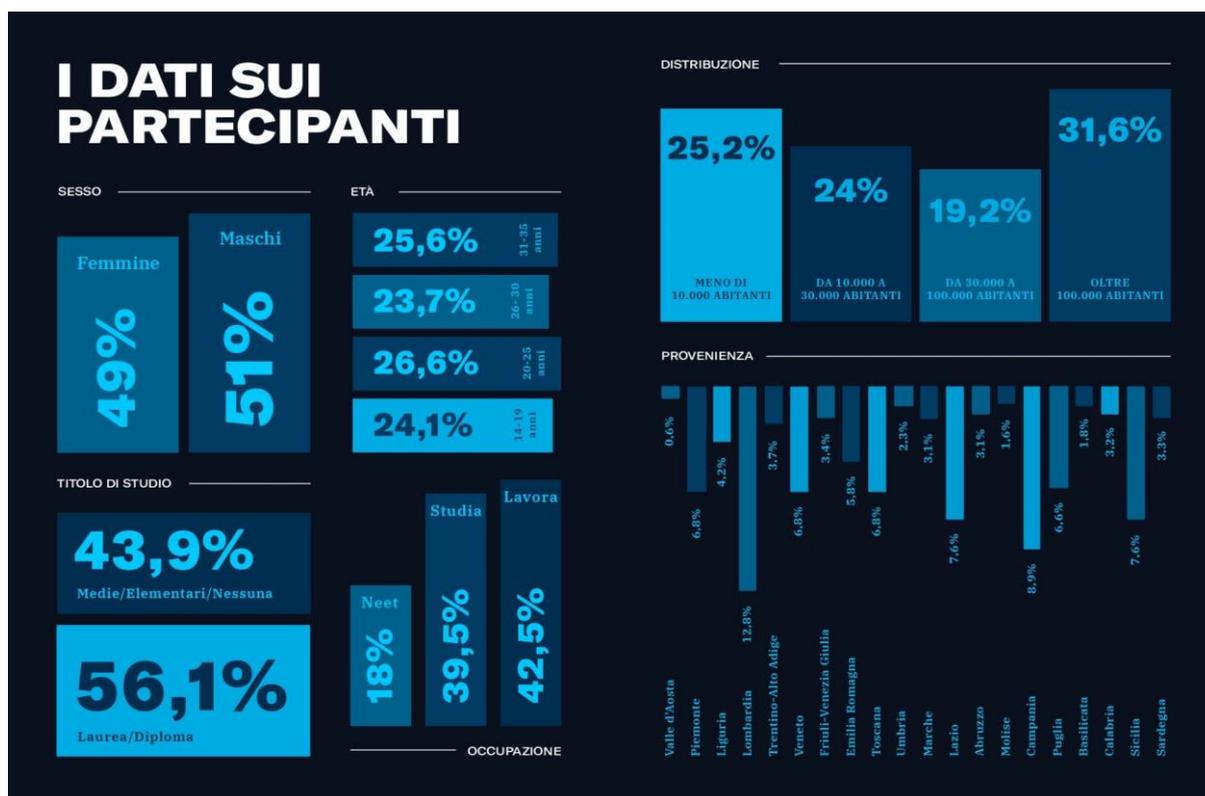


fig. 35 - dati dei partecipanti (fonte: Manifesto Dinamico Quale Futuro)

Questo il gruppo statisticamente più vicino a rappresentare la popolazione giovanile italiana che ha dunque effettivamente partecipato alla maratona, approfondendo i temi della giornata, confrontandosi ai tavoli e sviluppando proprie idee e proposte.

### 5.1.3 Gli Ospiti

Per introdurre ciascuno dei quattro temi oggetto di discussione sono stati selezionati come ospiti, in accordo con il ministro per le politiche giovanili e l'Associazione Nazionale Giovani:

- Alberto Angela: paleontologo, divulgatore scientifico, conduttore televisivo, giornalista e scrittore italiano - per il tema *Pianeta e sostenibilità*;
- Chiara Saraceno: sociologa, filosofa e accademica italiana - per la tematica *Crescita e partecipazione sociale*;
- Vincenzo Novari: amministratore delegato del comitato Milano-Cortina per i giochi olimpici Invernali 2026 - per le occasioni di *Incontro e socialità*;
- Lavinia Biagiotti Cigna: presidente e CEO di Biagiotti Group - per parlare di *Percorsi di formazione e lavoro*.

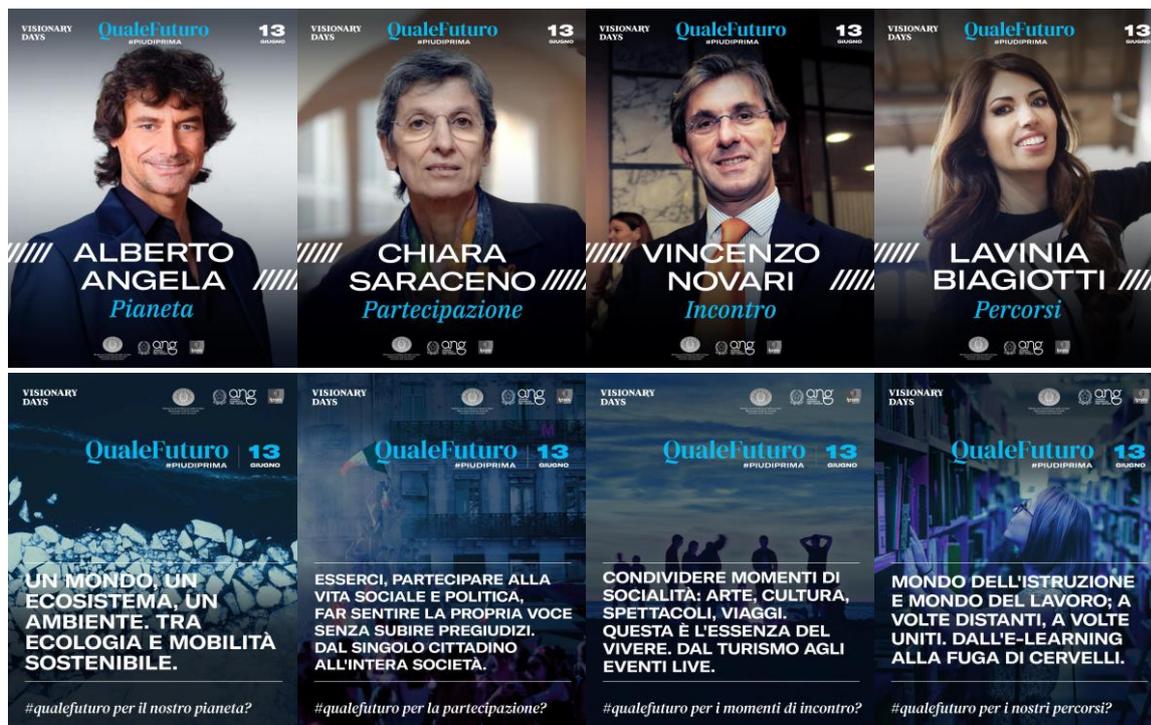


fig. 36 - post annuncio ospiti usati per i Social media (fonte: <https://www.instagram.com/visionarydays>)

Si riportano di seguito alcune importanti testimonianze degli ospiti che hanno aperto l'evento *Quale Futuro*:

Vincenzo Spadafora, Ministro per le Politiche Giovanili e lo Sport:

*«Le relazioni devono essere in questo momento il canale attraverso cui passa la nostra rinascita, il rimedio ai problemi che abbiamo affrontato [...] In questi mesi ho sentito l'opinione pubblica dividersi tra chi diceva "andrà tutto bene" e chi diceva "nulla sarà più come prima". La verità è che andrà tutto bene se nulla sarà più come prima».*

Sergio Mattarella, Presidente della Repubblica italiana:

*«Si avverte una diffusa voglia di futuro e nessuno meglio delle giovani generazioni sa come interpretarla. [...] Considero quella di oggi una tappa dell'interrogarsi dell'Italia su se stessa e sul proprio avvenire, in questo caso dalla parte dei giovani. [...] A una società che è provata e disorientata per scrivere una nuova pagina serve l'animo della sensibilità giovanile, sgombrato da pregiudizi».*

*«Mai come oggi è vero che il futuro è già qui, è già iniziato».*



fig. 37 - il Presidente della Repubblica Italiana collegato a *Quale Futuro dal Quirinale* (fonte: Instagram, account ufficiale della Presidenza della Repubblica italiana, <https://www.instagram.com/p/CBYN-o9oLyV/>)

#### 5.1.4 Risultati e misurazioni

L'intero risultato della giornata è stato raccolto ed elaborato nelle pagine di un documento e sul sito web dell'evento<sup>165</sup>. Dopo un confronto con il Consiglio Nazionale Giovani (CNG)<sup>166</sup> e, attraverso l'integrazione di ulteriori dati raccolti dall'Agenzia Nazionale per i giovani (ANG), oltre cento proposte concrete sono state inserite nell'agenda strategica delle politiche coordinate per gli *under 35* di tutta Italia.

Dal confronto sono emerse svariate proposte legate ai quattro temi della giornata:

Per il *Pianeta* è risultata forte la richiesta di creare programmi per la formazione, la sensibilizzazione e l'informazione sui temi della sostenibilità, anche in relazione all'agenda 2030. Si è parlato di come valorizzare e agevolare lo *smart working* come strumento di abbattimento del traffico veicolare e di come sostenere imprese giovanili e aziende che si sviluppino in maniera sostenibile, attraverso una sorta di «*credito d'imposta green*». Un'altra proposta è stata quella di riqualificare spazi abbandonati nelle città per puntare su aree verdi, anche da affidare alla cittadinanza nella gestione.

La *Partecipazione*, alla luce dell'esperienza del *lockdown*, ha visto una quasi unanime richiesta di tutti i partecipanti della connessione a internet come diritto del cittadino; inoltre, i giovani hanno suggerito occasioni di confronto e partecipazione per incentivare la cooperazione tra nuove generazioni e istituzioni e la valorizzazione dell'educazione civica nelle scuole e in

<sup>165</sup> *Quale Futuro*, i risultati, <https://qualefuturo.visionarydays.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>166</sup> CNG, <https://consigionazionale-giovani.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

iniziative pratiche. La *partecipazione* è stata pensata dai ragazzi anche come inclusione delle realtà provinciali mediante programmi di azione digitali e non.

Creare un libretto universitario italiano, dando la possibilità di scegliere di sostenere esami in altre università che non siano la propria, è stata una delle proposte scaturite per il tema *Incontro*. Oltre a questo, si è ragionato sulla possibilità di creare un abbonamento ai prodotti digitali culturali per creare un nuovo mercato; sull'utilità di indire *contest* creativi per la creazione e realizzazione di format artistici e di spettacolo fruibili online e su quali tipologie di tutele istituire per lavoratori atipici, creativi e digitali con un albo dedicato.

Le proposte emerse su *Percorsi* riguardano prevalentemente il rapporto giovani e mondo del lavoro: creazione di tutele per neolaureati e giovani che si affacciano al mondo del lavoro; sburocratizzazione come metodo per facilitare l'accesso all'imprenditoria delle nuove generazioni; meccanismi sinergici che accompagnino alla professione nel momento dell'uscita dalla scuola o dall'università e agevolazioni per il "ritorno dei cervelli".

L'apertura dell'evento è stata trasmessa integralmente in diretta su Rai3, completata da un collegamento in chiusura con Rai 1. Le visualizzazioni sui canali social<sup>167</sup> e Youtube<sup>168</sup> di Visionary Days hanno raggiunto le decine di migliaia e lo *streaming* integrale della giornata è stato trasmesso su RaiPlay<sup>169</sup>, CorriereTv<sup>170</sup> e sui canali di Agenzia Nazionale Giovani.

Si sono registrate nello specifico:

- 100 proposte per la Ripartenza post COVID inserite nel Manifesto Dinamico,
- 3.606 richieste iscrizione e 620 partecipanti selezionati come campione statistico gioventù italiana<sup>171</sup>,
- 2 dirette streaming su YouTube e RaiPlay e 2 dirette TV su Rai 1 e Rai 3<sup>172</sup>,
- 15 apparizioni sui TG nazionali,
- più di 300 uscite stampa,
- oltre 40 milioni *reach* attraverso i social network.

Per raggiungere questi risultati è importante sottolineare come ha influito significativamente la campagna di *co-marketing* avviata sul progetto da parte di una rete di 120 *community*

---

<sup>167</sup> Facebook, <https://it-it.facebook.com/visionarydays/>, Instagram, <https://www.instagram.com/visionarydays/> Twitter, <https://twitter.com/visionarydays> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>168</sup> YouTube, canale Visionary Days <https://www.youtube.com/channel/UC98B8gFR-LVpn7fNuEPBliQ> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>169</sup> RaiPlay, <https://www.raiplay.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>170</sup> CorriereTV, <https://video.corriere.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>171</sup> dati presenti in Appendice A.

<sup>172</sup> opening dell'evento trasmesso su Rai 3 e chiusura su Rai 1.

*partner*<sup>173</sup>, una rete comprensiva di associazioni, enti e istituzioni legati all’empowerment delle nuove generazioni, alla cittadinanza attiva e ai movimenti sociali giovanili.



fig. 37- post di ringraziamento pubblicato da Visionary Days alla fine dell’evento *Quale Futuro* (fonte: Visionary Days)

## 5.2 Tecnologie adottate e scelte implementative

Trasporre il format fisico *Visionary Days* nell’ambiente digitale è stata una delle sfide più importanti affrontate durante la progettazione di *Quale Futuro*: in questo paragrafo si affronteranno tutte le scelte adottate partendo dalla selezione della location fino ad arrivare al *set-up software* utilizzati.

### 5.2.1 Location e allestimento

Per realizzare l’evento si è scelto di optare per una soluzione ibrida, allestendo una regia completa per eventi digitali in un teatro di posa provvisto di connessione in fibra FTTH<sup>174</sup> dedicata per ottimizzare i flussi rete e *streaming*.

Dopo una lunga ricerca si è scelto come luogo il teatro presente all’interno di Talent Garden<sup>175</sup> situato in Cinecittà a Roma<sup>176</sup>, questo anche per poter garantire una più facile partecipazione

---

<sup>173</sup> partner e promotori di *Quale Futuro*, <https://qualefuturo.visionarydays.com/promotori> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>174</sup> Fiber to the Home, architettura di rete di telecomunicazioni di livello fisico a banda larga che utilizza la fibra ottica come mezzo trasmissivo.

<sup>175</sup> Talent Garden, <https://talentgarden.org/en/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>176</sup> sede TAG in via Quinto Publicio 90, 00175 Rome - Italy, <https://talentgarden.org/it/coworking/rome-cinecitta/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

degli enti coinvolti vista la centralità del luogo relativo alla posizione di ospiti, ministri e speaker<sup>177</sup>.



fig. 38 - Teatro di posa Talent Garden Cinecittà, foto e pianta

Una volta scelta la location si è passato a definire l'allestimento della regia e del palco, facendo particolare attenzione alle norme COVID-19 ed alla distanza dei vari relatori per poter realizzare l'evento in sicurezza. Per ottimizzare i costi e dividere gli spazi in modo più netto si è scelto di utilizzare un *OB-Van*<sup>178</sup>, questo ha consentito di ottimizzare i tempi di allestimento, potendo contare su una regia video già montata, e di creare un ulteriore spazio isolato dal teatro di posa per consentire al team tecnico di regia di lavorare in sicurezza.



fig. 39 - regia OB-Van utilizzata durante Quale Futuro (fonte: archivio personale)

<sup>177</sup> la maggior parte degli enti coinvolti ha sede fisica a Roma.

<sup>178</sup> Outside Broadcast Van. Una regia mobile SDI in grado di gestire i diversi segnali Audio/video.

## 5.2.2 Creazione del format Visionary Days nel mondo digitale

### 5.2.2.1 Tavoli di lavoro e manifesto

Per ricreare i tavoli di lavoro di *Visionary Days* si è deciso di utilizzare la piattaforma Zoom Meeting, puntando su tre funzionalità peculiari assenti sui diversi competitor come analizzato nel capitolo 4:

- *breakout-rooms*, permette di dividere i partecipanti di una videochiamata in n-sotto stanze senza abbandonare la chiamata principale,
- *large meeting*, permettendo la partecipazione in una singola chiamata di massimo 1.000 persone,
- *gallery view*, visualizzazione contemporanea in modalità griglia di 49 webcam.

In particolare la funzionalità *breakout rooms* è stata essenziale per ricreare nell'ambiente virtuale i tavoli di lavoro, concedendo la possibilità di generare fino ad un massimo di 50 gruppi con la possibilità di pre-assegnare un moderatore, con privilegi di *co-host*<sup>179</sup>, all'interno di ogni stanza.

Il numero massimo di partecipanti all'evento è stato definito tenendo in considerazione questi limiti tecnici: un massimo di 1.000 persone nella stessa chiamata (comprensivi di 100 posti riservati tra moderatori e staff tecnico) e un numero massimo di 50 sotto-stanze. Per questo motivo si è deciso di selezionare 620 persone per ottenere dei gruppi di lavoro di circa 10 persone, prevedendo un *drop-off*<sup>180</sup> del 20%.

### 5.2.2.2 Panel e broadcasting

Considerato il numero limitato di partecipanti imposto dalla modalità digitale si è cercato di trovare un modo per consentire a tutti i partecipanti esclusi e, in generale ad un pubblico più ampio, di seguire l'evento in altre forme.

Mentre l'apertura, i saluti istituzionali e i *talks* di *Visionary Days* si prestano bene a un format in stile televisivo basato sul *broadcasting*, le sessioni di lavoro ne rendono impossibile la trasmissione, costringendo l'utente spettatore ad alternare momenti di contenuto con momenti completamente vuoti nell'attesa del *talk* successivo. Si è deciso quindi di riempire gli spazi vuoti lasciati dalle sessioni di *brainstorming* ai tavoli ricreando un tavolo di lavoro aperto, composto da esperti e figure di spicco, che potesse essere trasmesso in *streaming* andando ad integrare il contenuto già proposto e, di conseguenza, alimentando maggiormente il confronto.

---

<sup>179</sup> la figura del *Co-Host*, sul software Zoom, ha la possibilità di attivare e disattivare microfoni, condividere lo schermo e gestire ulteriori impostazioni di amministrazione all'interno della chiamata.

<sup>180</sup> *Drop-off* inteso come percentuale di partecipanti che non si presenta il giorno dell'evento nonostante abbia confermato la partecipazione.

Dopo ogni *talk* i partecipanti sono stati divisi nei 50 tavoli di lavoro mentre, negli studi di Cinecittà, più di venti ospiti selezionati tra content *creator*, divulgatori scientifici, giornalisti, cantanti e influencer, si sono avvicendati in dibattiti scaturiti dalla stessa tematica, moderati da Cecilia Sala, giornalista classe 1995, co-conduttrice dell'evento e già presente all'edizione 2019 di *Visionary Days*.



fig. 40a - allestimento e ospiti in platea durante Panel di discussione, *Quale futuro* (fonte: archivio personale)

Pianeta		Partecipazione	
<b>Claudia Carotenuto</b>	Giornalista e autrice di Controcorrente	<b>Maria Cristina Pisani</b>	Presidentessa del Consiglio Nazionale Giovani
<b>Jacopo Isabelli</b>	Fridays For Future	<b>Alessandro Tommasi</b>	Fondatore e CEO di WILL
<b>Ruggero Rollini</b>	Divulgatore scientifico	<b>Ilaria Capocci</b>	Global Shaper
<b>Barbascura X</b>	Divulgatore scientifico	<b>Bernard Dika</b>	Alfiere della Repubblica e studente
<b>Daniele Giustozzi</b>	Economista Ambientale	<b>Francesco Armillei</b>	Presidente di Tortuga
		<b>Felice Florio</b>	Giornalista Open
		<b>Martina Rogato</b>	Presidentessa Young Women Network

fig. 40b - elenco degli ospiti nei primi 2 panel di *Quale Futuro*

Incontro		Percorsi	
<b>Antonio Libonati</b>	Presidente Giovani per l'UNESCO	<b>Luigi Leone Chiapparino</b>	Presidente Consiglio Nazionale Studenti Universitari
<b>Sofia Viscardi</b>	Youtuber e scrittrice - fondatrice di Canale di Venti	<b>Veronica Barbati</b>	Presidente Coldiretti Giovani
<b>Pietro Turano</b>	Attore e consigliere Nazionale Arcigay	<b>Elisa Serafini</b>	Presidente Forum Economia e Innovazione
<b>Marcello Ascani</b>	Travel blogger	<b>Andrea Colamedici</b>	Filosofo TLON
<b>Piero Baldini (Ketama126)</b>	Rapper e produttore discografico	<b>Valentino Magliaro</b>	Civic leader Obama Foundation
<b>Eleonora Rebiscini</b>	Art Strategist	<b>Virginia Tosti</b>	Founder Start2Impact

fig. 40c - elenco degli ospiti negli ultimi 2 panel di *Quale Futuro*

### 5.2.2.3 Coinvolgimento del pubblico

Per raggiungere il campione rappresentativo identificato da IPSOS, comunicare efficacemente l'evento e convincere il pubblico di riferimento a partecipare all'iniziativa è stata necessaria una intensa campagna di comunicazione congiunta e articolata in varie fasi. Come trattato nel capitolo 3, dopo le prime 3 edizioni tenute tra il 2017 e il 2019 il pubblico di riferimento di *Visionary Day* si riconduce a giovani under 30, principalmente universitari e neo laureati, afferenti a discipline STEM residenti o domiciliati nel nord ovest italiano. Nell'evento *Quale futuro* la sfida principale è stata quella di allargare il pubblico di riferimento, ottenendo una presenza capillare su tutto il territorio italiano e coinvolgendo maggiormente categorie non sufficientemente rappresentate come gli studenti delle scuole superiori, i lavoratori e i *neet*.

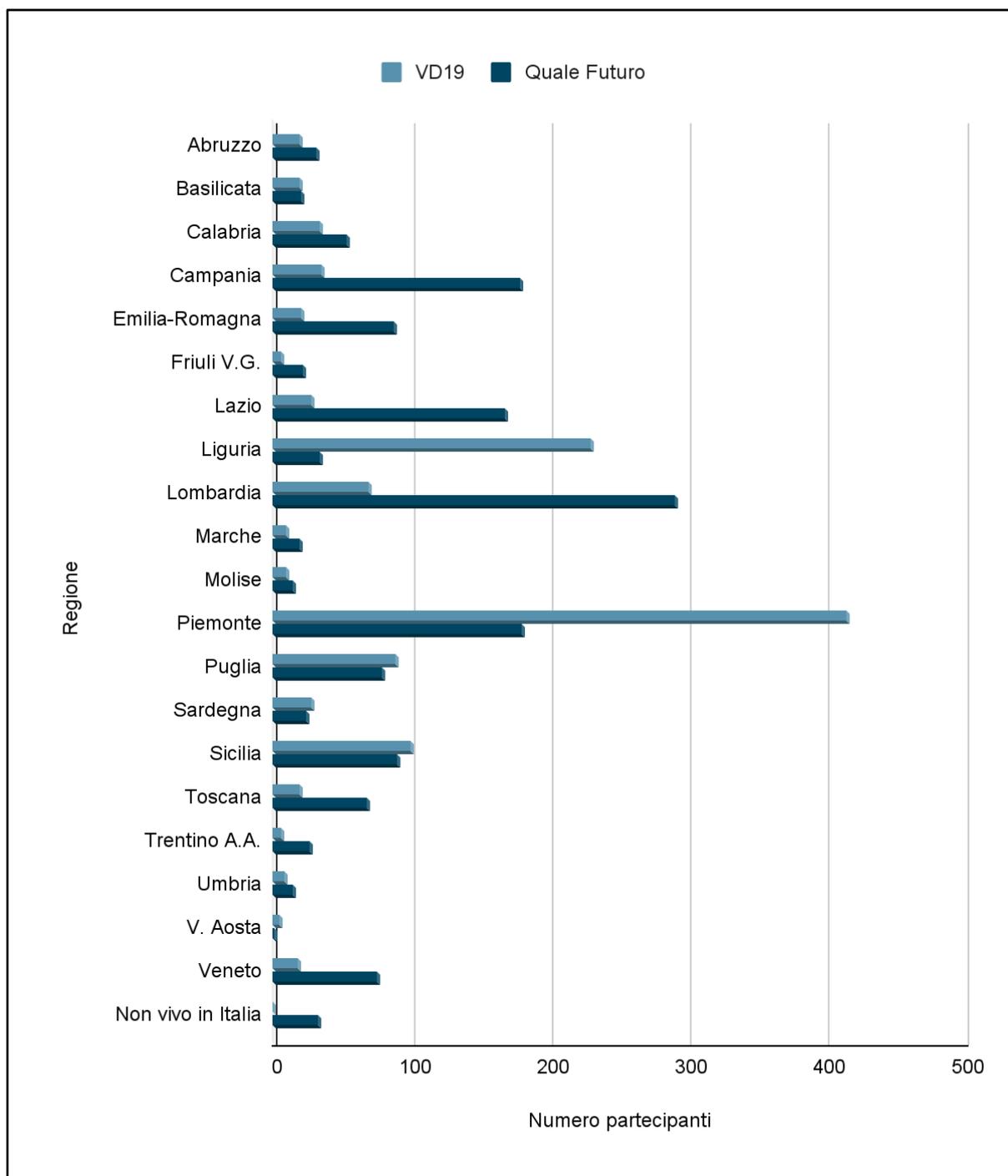


fig. 41 - grafico di confronto coinvolgimento Regioni tra VD2019 e Quale Futuro

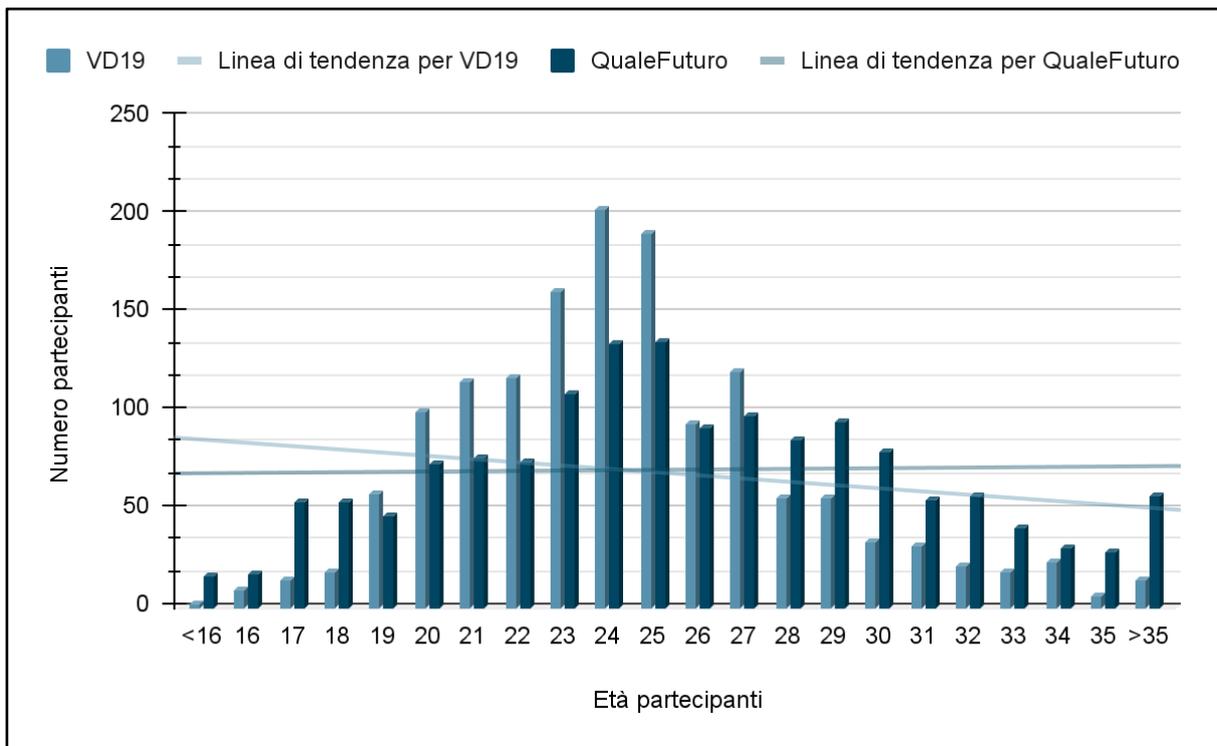


fig. 42 - grafico di confronto età iscrizioni tra VD2019 e Quale Futuro

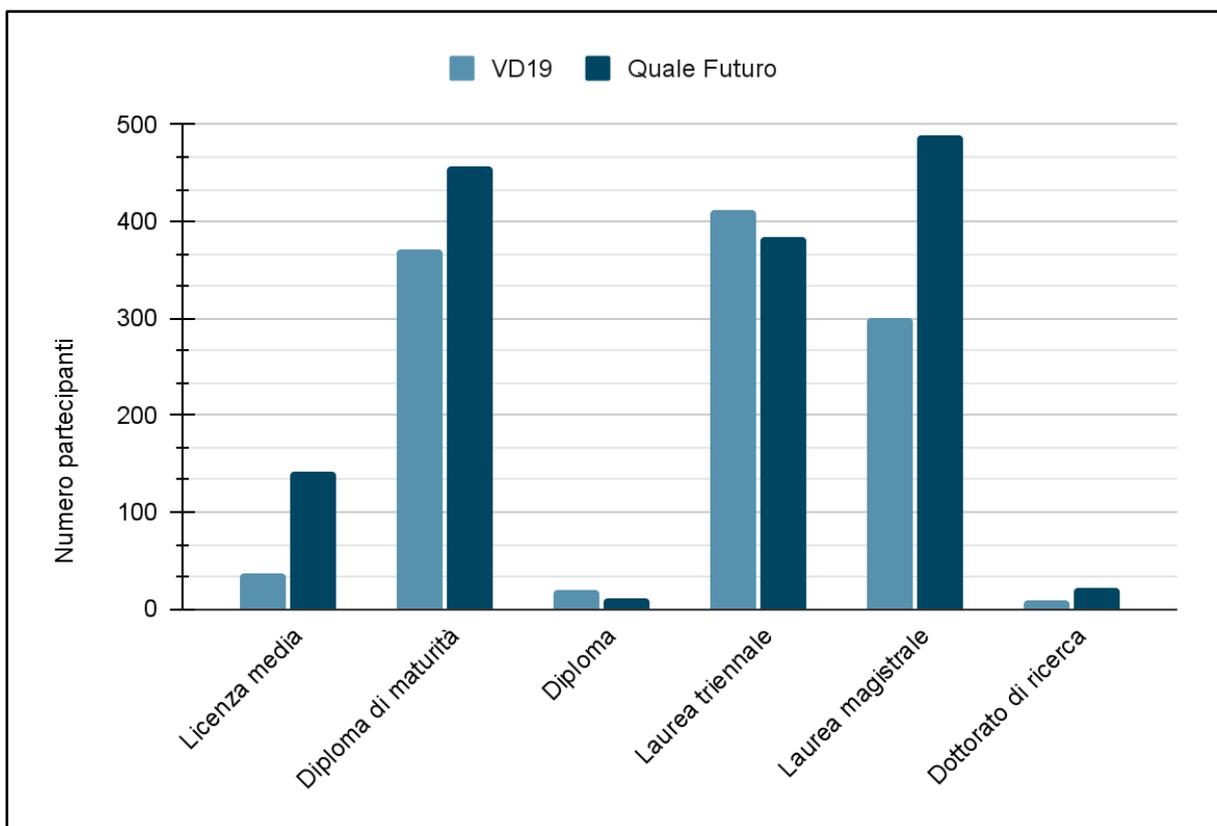


fig. 43 - grafico di confronto - titolo di studio iscritti VD 2019 e Quale Futuro

La strategia di comunicazione è stata divisa principalmente in 3 fasi: *lead generation*, *education* e *action*. Con la prima è stato identificato il coinvolgimento della *community* e la diffusione dei contenuti promozionali con l'obiettivo di acquisire iscrizioni. La fase di *education* ha invece riguardato tutta la gestione dei partecipanti selezionati e la comunicazione degli *speaker*. Infine, nella fase di *action* è stata pianificata la diffusione e l'analisi dei risultati prodotti durante l'evento.

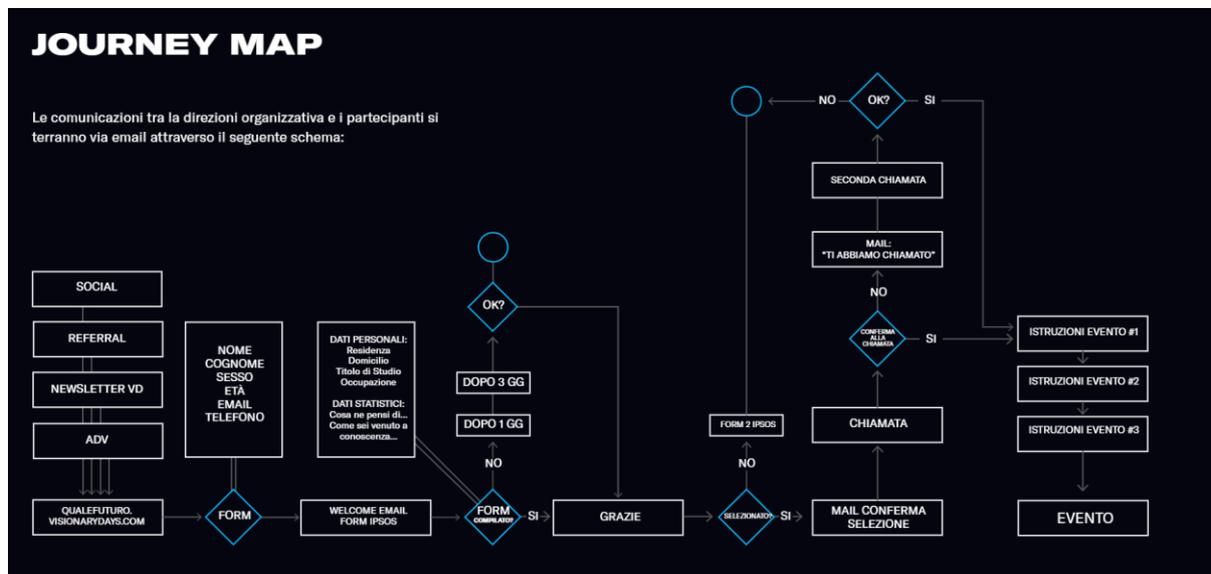


fig. 44 - schema comunicazione con partecipanti (fonte: Visionary Days)

Per ingaggiare maggiormente i partecipanti si è scelto di realizzare un *Welcome kit*<sup>181</sup> fisico, spedito per posta a ogni partecipante, moderatori e relatori, contenente le istruzioni di partecipazione all'evento, il badge simbolico e altri materiali cartacei come blocco note e adesivi.

### 5.3 Valutazione tecnica e problematiche riscontrate

Per garantire una alta qualità di erogazione dell'evento si è pianificato il tutto per avere presenti fisicamente in location tutti gli speaker delle 4 tematiche; tuttavia, a causa dell'inasprimento delle norme legate alla pandemia da Covid-19, una settimana prima dell'evento è stato imposto a tutti gli ospiti di tenere l'intervento in collegamento da remoto.

In questo scenario si è fatto il massimo per garantire una connessione stabile e un collegamento con *webcam* e microfono professionale in grado di offrire un'esperienza più vicina possibile allo scenario pianificato inizialmente. In quest'ottica si sono organizzate delle prove di connessione con tutti gli speaker il giorno precedente all'evento, riuscendo a raggiungere un ottimo livello di qualità. Nonostante tutte le precauzioni prese si sono comunque riscontrati dei piccoli problemi tecnici e ritardi durante l'evento, motivo che conferma la necessità di prevedere quando possibile un *backup*<sup>182</sup> delle strumentazioni, l'invio di tecnici di supporto che possano essere in loco con l'ospite.

<sup>181</sup> kit di benvenuto consegnato prima dell'evento

<sup>182</sup> *backup* inteso in questo caso come doppio collegamento da due dispositivi diversi dello speaker e ridondanza di strumentazione e connessioni.

La piattaforma Zoom, scelta come palco digitale principale dell'evento, ha gestito bene il carico dei tanti partecipanti connessi, ma non è stata esente da problemi tecnici. Ogni partecipante ha ricevuto un *hyperlink generico*<sup>183</sup> per connettersi e partecipare all'evento attraverso il proprio dispositivo, senza impostare alcun tipo di blocco relativo a versioni più vecchie dell'applicazione, ma consigliando fortemente a tutti i partecipanti di aggiornare il *client* Windows, MacOS o Linux all'ultima versione disponibile. Diretta conseguenza del link generico è stata la difficoltà di identificazione dei vari partecipanti: molti utenti non hanno effettuato l'accesso sulla piattaforma con loro nome e cognome ma con un *username* differente, spesso relativo al dispositivo utilizzato. Questo ha rallentato ulteriormente le operazioni di *check-in*<sup>184</sup> e reso difficile la gestione dell'ingresso dei partecipanti e loro assegnazione all'interno delle stanze virtuali.

Ultimo problema riscontrato sulla piattaforma è relativo alle *break-out rooms*, pianificate inizialmente come 50 stanze, numero indicato come limite massimo per la versione utilizzata durante *Quale futuro*<sup>185</sup>. Al momento della divisione in gruppi non è stato possibile avviare le *breakout rooms* a causa di un *bug software*, che ha causato la riduzione del numero di stanze generate da 50 a 36 ed ha di conseguenza modificato il lavoro nei gruppi di lavoro, diventati molto più ampi. La composizione delle *breakout rooms* è notevolmente cambiata rispetto alla pianificazione originale, raggiungendo un numero massimo di 14 persone in un singolo tavolo virtuale e dovendo ricorrere all'ausilio di un doppio moderatore per la gestione della moderazione del gruppo.

In conclusione, si sottolinea come la scelta della location fisica e dell'attrezzatura utilizzata da *speaker* ed ospiti collegati da remoto siano aspetti di fondamentale importanza nella creazione di un evento digitale; la piattaforma di videoconferenza scelta diventa un *Single Point Of Failure*<sup>186</sup>, per tale ragione è sempre opportuno e necessario prevedere un piano di *backup* in caso di malfunzionamenti. Nel capitolo successivo vedremo diverse soluzioni adottate e strumenti utilizzati per risolvere i problemi riscontrati a quale futuro già nella fase di progettazione di Visionary Days 2020.

---

<sup>183</sup> Il link fornito era generico e identico per ogni partecipante.

<sup>184</sup> ogni moderatore ha identificato e segnalato la presenza dei singoli partecipanti durante la prima sessione di lavoro nelle stanze virtuali.

<sup>185</sup> versione di riferimento di Zoom Client 4.4.6, <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/360044666611-Release-notes-for-June-5-2020> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>186</sup> Single Point Of Failure (SPOF) - parte del sistema, hardware o software, il cui malfunzionamento può portare ad anomalie o addirittura alla cessazione del servizio da parte del sistema.

## 6 - Ideazione e produzione Visionary Days 2020

### 6.1 Obiettivi e mutazione del format

#### 6.1.1 Progetto iniziale: La tematica e le 5 città connesse

Il lavoro relativo all'ideazione e alla progettazione di Visionary Days 2020 è cominciato nelle prime settimane di giugno 2019, sei mesi prima rispetto all'edizione del 2019 per cercare di ampliare sempre di più la presenza nazionale del progetto e coinvolgere potenziali nuovi partner. Per raggiungere questo obiettivo si è voluto identificare e attivare altri gruppi locali su città esterne a Torino e Genova, che potessero avere una forte importanza strategica nel progetto di espansione dell'associazione.

Per l'identificazione di tali *hub locali* si sono definiti diversi fattori determinanti nel processo di selezione delle nuove città da coinvolgere:

- presenza di persone già facenti parte della community di Visionary;
- presenza del target di riferimento;
- presenza sul territorio di enti, università, fondazioni e aziende interessate a finanziare il progetto;
- esclusività di un gruppo locale per regione<sup>187</sup>;
- presenza di strutture adatte ad ospitare l'evento.

Da questi fattori, all'interno della community di Visionary, si sono individuati 5 profili di ragazzi e ragazze interessati a portare il progetto all'interno del loro territorio e con già esperienza di *Community Organizing*<sup>188</sup>. Queste persone, nominate all'interno dell'associazione con l'appellativo di *Vision Leader*, sono state incaricate di creare un team di lavoro locale, con il fine di organizzare in autonomia la produzione fisica di Visionary Days 2020 sul loro territorio di appartenenza.

Dopo questo processo di selezione, le città che si sono aggiunte al progetto Visionary dopo Torino e Genova sono state Napoli per la Campania, Firenze per la Toscana e Pavia per la Lombardia. In questi territori sono state coinvolte le istituzioni politiche e le università che hanno garantito il proprio patrocinio all'evento e si sono subito individuate possibili *location* adatte ad ospitare l'evento nella data del 21 novembre 2020. Tra queste:

---

<sup>187</sup> fattore che determina l'esclusione nel processo di selezione di città in Piemonte e Liguria dove erano già presenti gruppi di lavoro Visionary

<sup>188</sup> il *Community Organizing* è un insieme di pratiche di notevole impatto per la formazione di leader locali e la creazione di coalizioni civiche per la rigenerazione urbana, lo sviluppo territoriale e l'inclusione sociale - <https://communityorganizing.it/cose-il-community-organizing/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

- Museo di Pietrarsa<sup>189</sup> a Napoli: il primo nucleo industriale italiano attivo fino agli anni '70, quando l'affermarsi delle locomotive elettriche e del diesel determinò il declino dei mezzi a vapore,
- Salone dei 500<sup>190</sup> a Firenze: la sala più grande e importante sotto il profilo storico-artistico di Palazzo Vecchio a Firenze,
- Camera di commercio a Pavia: punto di riferimento fondamentale per le vicende economiche, sociali e culturali della città.

Una volta formati i gruppi di lavoro nei vari *hub* locali e finito il processo di *onboarding*<sup>191</sup>, si è passati alla definizione della tematica della quarta edizione di Visionary Days, effettuata attraverso un confronto diretto tra tutte le città e i membri dell'associazione. Per la sua definizione ci si è voluti concentrare sui cambiamenti che ha portato la rivoluzione tecnologica, i flussi migratori e le trasformazioni legate alla globalizzazione, elementi che disegnano una nuova "geografia dei confini": territoriali e sovra-territoriali, visibili e invisibili, tangibili e intangibili. La domanda di lancio da cui declinare le varie sotto tematiche è stata scelta come: «Quali Confini nel nuovo Mondo?»

### 6.1.2 Il passaggio al digitale e conservazione degli elementi principali

Nonostante gli sforzi per l'organizzazione della quarta edizione di Visionary Days nelle 5 città individuate, la situazione pandemica dovuta al virus SARS-CoV-2 ha sostanzialmente modificato il progetto iniziale. In un primo momento, dopo il DPCM del 22 Marzo 2020<sup>192</sup>, prevedendo un sostanziale inasprimento delle norme, ci si è subito mossi dialogando con le *location* per adattare l'evento alle norme anti-Covid previste per legge ed evitare una possibile cancellazione o posticipazione della data fissata. Alcune delle strategie adottate sono state la limitazione e riduzione del numero di posti disponibili, il contingentamento degli accessi, la sanificazione degli ambienti e il distanziamento sociale, come possiamo notare da una prima modifica dell'allestimento delle Officine Grandi Riparazioni in figura 45.

---

<sup>189</sup> Museo nazionale ferroviario di Pietrarsa - <https://www.fondazionefs.it/content/fondazionefs/it/esplora-il-museo/visita-pietrarsa.html> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>190</sup> Salone dei Cinquecento, Palazzo Vecchio - <https://www.comune.fi.it/pagina/sale-monumentali/palazzo-vecchio> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>191</sup> Il processo di *onboarding* prevede diverse sessioni di formazione sull'organizzazione dell'evento nelle aree comunicazione, produzione, amministrazione e risorse umane.

<sup>192</sup> Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri n. 76 del 22 marzo 2020 - <https://www.trovanorme.salute.gov.it/norme/dettaglioAtto?id=73729> (ultimo accesso: 11/07/2021)

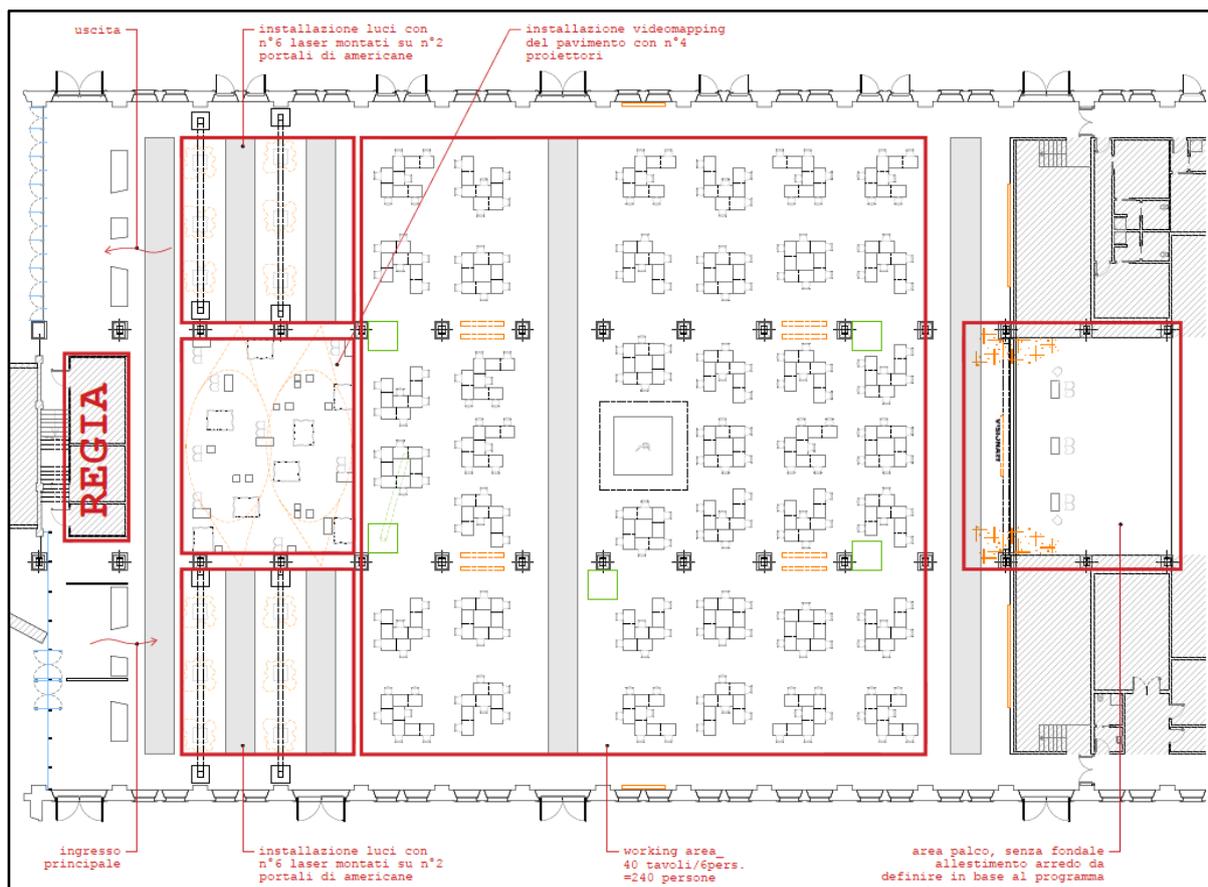


fig. 45 - modifica dell'allestimento della location di Torino per garantire il distanziamento sociale

Nonostante gli sforzi per adattare il format alle nuove disposizioni di sicurezza, la pubblicazione del DPCM del 24 ottobre 2020<sup>193</sup>, ha di fatto sospeso tutte le attività convegnistiche o congressuali e, di conseguenza, ha imposto la completa trasformazione dell'evento da fisico a digitale, cancellando la programmazione fisica nelle cinque città in cui era inizialmente programmato (Torino, Genova, Pavia, Napoli, Firenze).

Si è deciso comunque di non annullare o posticipare l'evento, sfruttando le caratteristiche del digitale ed estendendo la partecipazione a molti più partecipanti, potenzialmente collegati da tutta Italia e non solo. Le Officine Grandi Riparazioni, la *location* di Torino che ha ospitato la seconda e la terza edizione, è stata scelta come l'unica sede fisica dell'evento, accessibile solo dallo *staff* e dagli *speaker*. Per realizzare l'evento, mantenendo l'alto *standard* di qualità, questa *location* è stata completamente trasformata in uno studio televisivo, consentendo la messa in onda dell'evento e la ripresa dei *talk* ispirazionali in sicurezza, mentre tutto il pubblico si è connesso da remoto con pc, tablet o smartphone.

<sup>193</sup>Decreto del Presidente del consiglio dei Ministri, 24 ottobre 2020 - <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2020/10/25/20A05861/sg> (ultimo accesso: 11/07/2021)

### 6.1.3 Definizione scaletta, ospiti e momenti della giornata

Nonostante la modalità completamente digitale si è cercato di mantenere la scaletta della giornata il più fedele possibile al format sviluppato negli anni. La giornata è iniziata con uno *show* di apertura con le musiche di Francesco Fugazza<sup>194</sup> e la partecipazione del coro PoliEtnico<sup>195</sup> del Politecnico di Torino.

La domanda di lancio: «*Quali confini nel nuovo mondo?*» è stata declinata in cinque sotto tematiche: *Popoli, Uomo, Mondo, Spirito e Società*. A parlare del primo tema è stata Sara Hejazi<sup>196</sup>, antropologa dei confini, docente e giornalista, nata in Iran e cresciuta in Italia. Con Sara Hejazi si è discusso dell'attualità dei concetti di Stato e Nazione, costantemente messi in discussione dai flussi migratori di massa, dalla globalizzazione, dal collegamento in tempo reale permesso dalle tecnologie, e in che forma siano da immaginare nel futuro, sempre più chiusi nei loro limiti o attori politici sul modello dell'Unione Europea. A seguire nel *panel*, durante il lavoro ai tavoli, sempre del tema popoli hanno discusso il giornalista e analista politico Lorenzo Pregliasco<sup>197</sup>, il giornalista e scrittore Niccolò Zancan<sup>198</sup>, il fotoreporter di guerra Gabriele Micalizzi<sup>199</sup> e Anna Pozzi<sup>200</sup>, giornalista che dal 2007 si occupa di progetti legati alla tratta di donne nigeriane.

Della necessità di un nuovo pensiero globale rivolto al presente e al futuro per il nostro Mondo ha parlato Salina Abraham, attivista di origine eritrea e presidente uscente dell'International Forestry Students' Association<sup>201</sup>. Nel panel successivo sono intervenute Eleonora Cogo, Senior Scientific Manager presso la divisione Climate Simulation and Prediction<sup>202</sup> a Bologna che ha partecipato ai negoziati ONU (UNFCCC<sup>203</sup>) sui cambiamenti climatici che hanno portato all'Accordo di Parigi, Giulia Carla Bassani - *Astrogiulia*<sup>204</sup>, aspirante astronauta, studentessa di ingegneria aerospaziale al Politecnico di Torino e divulgatrice scientifica, Vincenzo Crupi<sup>205</sup>, docente di filosofia della scienza presso l'Università di Torino e Giorgia Pagliuca - *ggAlaska*<sup>206</sup>, content creator su ambiente e sostenibilità.

---

<sup>194</sup> Francesco Fugazza - arrangiatore, musicista e produttore di Mahmood -

<https://www.instagram.com/francesco.fugazza/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>195</sup> PoliEtnico - Coro del politecnico di Torino <https://areeweb.polito.it/coro/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>196</sup> Sara Hejazi -i <https://www.nationalgeographicexpeditions.it/tourleader/sara-hejazi/>(ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>197</sup> Lorenzo Pregliasco - <https://www.unibo.it/sitoweb/lorenzo.pregliasco/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>198</sup> <http://www.niccolozancan.it/bio-zancan/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>199</sup> Gabriele Micalizzi - <https://www.gabrielemicalizzi.com/>(ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>200</sup> Anna Pozzi - <https://www.emi.it/autori/pozzi-anna/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>201</sup> International Forestry Students' Association <https://ifsa.net/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>202</sup>Climate Simulation and Prediction <https://www.cmcc.it/research-organization/research-divisions/climate-simulations-and-predictions> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>203</sup>UN Climate Change Conference <https://unfccc.int/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>204</sup> Giulia Carla Bassani - [https://www.instagram.com/astro\\_giulia](https://www.instagram.com/astro_giulia) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>205</sup> Vincenzo Crupi - <http://www.vincenzocrupi.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>206</sup> ggAlaska - <https://ggalaska.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

L'intervento di Filippo Rizzante<sup>207</sup>, CTO e membro del Consiglio di Amministrazione di Reply<sup>208</sup>, ha aperto la sessione *Uomo* per ragionare su come il progresso tecnologico sia una continua corsa a superare i propri limiti, dallo spazio fisico alla velocità di calcolo, dalla separazione tra naturale e artificiale fino all'orizzonte del mondo conosciuto e capire quali e quante cose accadono ai confini. Ha seguito un *panel* con lo psicologo, filosofo e ingegnere Riccardo Manzotti<sup>209</sup>, il direttore commerciale di Ciaopeople<sup>210</sup> con un passato da mediatore nell'ambito della cooperazione internazionale Giorgio Mennella<sup>211</sup>, Sofia Bonicalzi<sup>212</sup>, *assistant professor* in Filosofia morale presso il dipartimento di filosofia, comunicazione e spettacolo dell'Università degli Studi Roma Tre e Emanuela Girardi<sup>213</sup>, founder di Pop AI<sup>214</sup> e membro del gruppo di esperti di intelligenza artificiale del MiSE<sup>215</sup>.



fig. 46 - panel Uomo durante Visionary Days 2020

la sessione *Società* è stata introdotta dalla Direttrice del carcere di Bollate<sup>216</sup> e dell'istituto penale minorile Beccaria di Milano Cosima Buccoliero<sup>217</sup>, per stimolare una riflessione su come

<sup>207</sup> Filippo Rizzante - <https://it.linkedin.com/in/filippo-rizzante-2a03763> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>208</sup> Reply - <https://www.reply.com/it> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>209</sup> Riccardo Manzotti - <https://www.riccardomanzotti.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>210</sup> CiaoPeople - <https://www.ciaopeople.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>211</sup> Giorgio Mennella - <https://it.linkedin.com/in/giorgiomennella> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>212</sup> Sofia Bonicalzi - <https://www.sofiabonicalzi.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>213</sup> Emanuela Girardi - <https://it.linkedin.com/in/emanuela-girardi> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>214</sup> PopAI - <https://www.popai.me/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>215</sup> Associazione Italiana per l'intelligenza Artificiale - <https://aixia.it/en/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>216</sup> Carcere di Bollate - <http://www.carcerebollate.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>217</sup> Cosima Buccoliero - <https://it.linkedin.com/in/cosima-buccoliero-437972101> (ultimo accesso: 11/07/2021)

oggi l'individualismo sia diventato sempre più frequente: abbiamo a disposizione un eccesso di risorse che vengono utilizzate per competere gli uni contro gli altri in una lotta che ci isola sempre di più dai nostri simili. Margherita Pagani<sup>218</sup>, fondatrice di Impact On<sup>219</sup>, tra i 100 migliori talenti *under 30* in Italia secondo Forbes<sup>220</sup>, lo scrittore, *blogger* e giornalista Raffaele Alberto Ventura<sup>221</sup>, la cantante Giorginess<sup>222</sup>, la giornalista Corinna De Cesare<sup>223</sup> e Alessandro Battaglia<sup>224</sup>, coordinatore Torino Pride ha proseguito sull'argomento società nel relativo *panel* di discussione.

Un'ulteriore sessione di lavoro ha riguardato il tema delle *Risorse* e della sfida alla mobilità sostenibile con gli interventi di Francesco Bianchi<sup>225</sup>, *program manager* e-Mobility FCA<sup>226</sup> e Costantino Fassino<sup>227</sup>, *business development manager* FCA.

Sul tema *Spirito* è intervenuto Enzo Celli<sup>228</sup>, regista, autore di danza contemporanea e insegnante, fondatore della Compagnia Bottega e del gruppo VIVO<sup>229</sup> con sede a New York e a Roma. Con Celli si sono esplorati le paure e i problemi, declinando il confine come possibilità di scelta per ognuno di noi di cosa essere o non essere. Si sono confrontati poi in un *panel* sullo stesso tema Chiara Maiuri<sup>230</sup>, psicologa clinica che collabora con Canale di Venti di Youtube su temi del benessere psicologico e della salute mentale; gli Eugenio in Via di Gioia<sup>231</sup>, l'astrologa Lumpa<sup>232</sup>, la cantante Chiara Dello Iacovo<sup>233</sup> e Don Carlo Pizzocaro<sup>234</sup>.

L'ultimo *talk* prima della conclusione è stato affidato a Tiziana Ciampolini<sup>235</sup>, psicologa sociale, esperta di analisi e sviluppo di contesti fragili, direttrice di S-nodi<sup>236</sup>, agenzia di sviluppo torinese per l'innovazione contro la povertà. Visionary Days si è fatta anche portavoce dei progetti e delle community dei giovani italiani con un panel dedicato, a cui sono intervenuti

---

<sup>218</sup> Margherita Pagani - <https://em-lyon.com/en/margherita-pagani/briefly> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>219</sup> Inpacton - <https://inpacton.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>220</sup> Forbes list - <https://www.forbes.com/profile/margherita-pagani/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>221</sup> Raffaele Alberto Ventura - <http://www.eschaton.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>222</sup> Giorginess - <https://www.instagram.com/giorgiiness/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>223</sup> Corinna De Cesare - <https://it.linkedin.com/in/corinnadecesare> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>224</sup> Alessandro Battaglia - <https://it.linkedin.com/in/alessandro-battaglia-74a62747> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>225</sup> Francesco Bianchi - <https://www.linkedin.com/in/francesco-bianchi-a9a415ba> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>226</sup> e-Mobility FCA - Divisione mobilità elettrica gruppo FCA

<sup>227</sup> Costantino Fassino - <https://it.linkedin.com/in/costantino-fassino-3569a121> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>228</sup> Enzo Celli - <http://www.enzocelli.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>229</sup> Vivo Ballet group - <http://www.vivoballet.com/about/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>230</sup> Chiara Maiuri - <https://it.linkedin.com/in/chiara-maiuri-52157bb1> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>231</sup> Eugenio in Via di Gioia - <https://www.eugenioinviadigioia.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>232</sup> Lumpa - <https://www.lumpa.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>233</sup> Chiara Dello Iacovo - <https://www.chiaradelloiacovo.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>234</sup> Don Carlo Pizzocaro - <https://www.edizionisanpaolo.it/autore/carlo-pizzocaro.aspx> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>235</sup> Tiziana Ciampolini - <https://it.linkedin.com/in/tiziana-ciampolini-65561756> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>236</sup> S-Nodi - <https://www.s-nodi.org/en/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

Francesca Fracasso<sup>237</sup> del gruppo di Officine Italia, Tommaso Proverbio<sup>238</sup> coordinatore milanese di SCOMODO<sup>239</sup>, Luigi Eugenio Riccardo<sup>240</sup> Coordinatore dell'hub torinese di Global Shapers<sup>241</sup> e Andrea Cerrato<sup>242</sup>, co fondatore di Tortuga<sup>243</sup>.

## 6.2 Tecnologie adottate e scelte implementative

In questo paragrafo verranno analizzati gli aspetti più tecnici relativi alla realizzazione dell'evento. Analogamente a *Quale Futuro*, si è scelto di sfruttare la piattaforma Zoom come software principale per il collegamento dei partecipanti e la trasmissione del segnale. A differenza dell'evento del 13 giugno, sono state però adottate notevoli ottimizzazioni: i partecipanti sono stati divisi in sottogruppi per garantire una migliore eterogeneità e per bilanciare maggiormente il carico sulle macchine utilizzate, sono stati implementati nuovi algoritmi di suddivisione partecipanti e controllo degli accessi e si è incrementata la presenza del supporto tecnico in ogni fase di produzione e messa in onda dell'evento.



fig. 47 - staff nella regia di controllo durante Visionary Days 2020

---

<sup>237</sup> Francesca Fracasso - <https://it.linkedin.com/in/francesca-fracasso-a57aa1104> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>238</sup> Tommaso Proverbio - <https://it.linkedin.com/in/tommaso-proverbio-602a729b> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>239</sup> Leggi Scomodo - <https://www.leggiscomodo.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>240</sup> Luigi Eugenio Riccardo - <https://it.linkedin.com/in/luigiriccardo> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>241</sup> Global Shapers - <https://www.globalshapers.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>242</sup> Andrea Cerrato - <https://www.linkedin.com/in/andrea-cerrato-286b0586> (ultimo accesso: 11/07/2021)

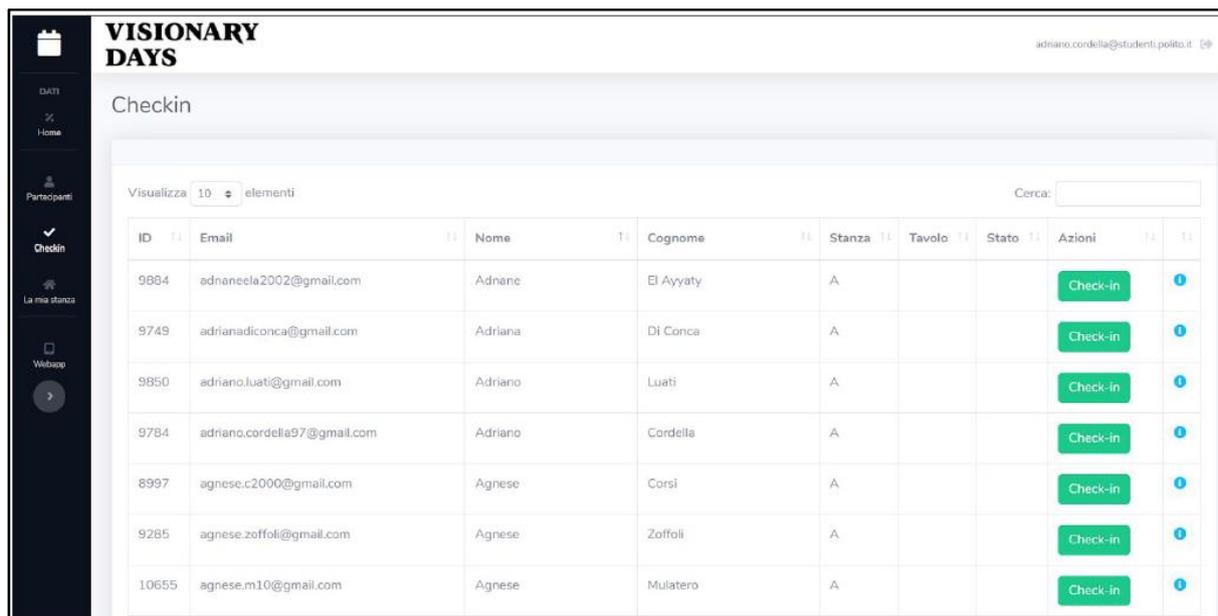
<sup>243</sup> Tortuga - <https://www.tortuga-econ.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

### 6.2.1 Evoluzione Pannello admin e WebApp

Tutti i tool già sviluppati come il *Pannello Admin* e la *Web App* sono stati modificati per essere adattati al meglio alla versione digitale dell'evento, facendo tesoro dell'esperienza acquisita da *Quale Futuro* e applicando le migliorie necessarie per garantire un corretto funzionamento di tali strumenti.

Per il *Pannello Admin* ci si è concentrati nell'ottimizzazione della velocità di caricamento della pagina e nella gestione della concorrenza delle operazioni di lettura e scrittura in accesso al relativo *database SQL*. Per migliorare anche la sicurezza dell'applicativo, ogni moderatore ha ricevuto delle credenziali univoche di accesso necessarie per il *login* al pannello di controllo e per poter visualizzare la propria pagina personale. In quest'ultima sono mostrati per ogni utente i dettagli dell'evento, i *tool* a loro disposizione, la pagina per il contatto dei partecipanti con un sottoinsieme di utenti, aspetto che verrà esaminato nel prossimo paragrafo di questo capitolo.

La procedura di *check-in*, necessaria al controllo degli accessi e all'assegnazione del tavolo virtuale per il partecipante, di estrema utilità per il controllo in tempo reale dei gruppi di lavoro e per la risoluzione di eventuali problemi tecnici dei partecipanti, viene assegnata come compito al moderatore all'apertura della giornata.



ID	Email	Nome	Cognome	Stanza	Tavolo	Stato	Azioni
9684	adnaneela2002@gmail.com	Adnane	El Ayyaty	A			Check-in ⓘ
9749	adrianadiconca@gmail.com	Adriana	Di Conca	A			Check-in ⓘ
9850	adriano.luati@gmail.com	Adriano	Luati	A			Check-in ⓘ
9784	adriano.cordella97@gmail.com	Adriano	Cordella	A			Check-in ⓘ
8997	agnese.c2000@gmail.com	Agnese	Corsi	A			Check-in ⓘ
9285	agnese.zoffoli@gmail.com	Agnese	Zoffoli	A			Check-in ⓘ
10655	agnese.m10@gmail.com	Agnese	Mulatero	A			Check-in ⓘ

fig. 48 - pannello di controllo per check-in dei partecipanti durante VD2020

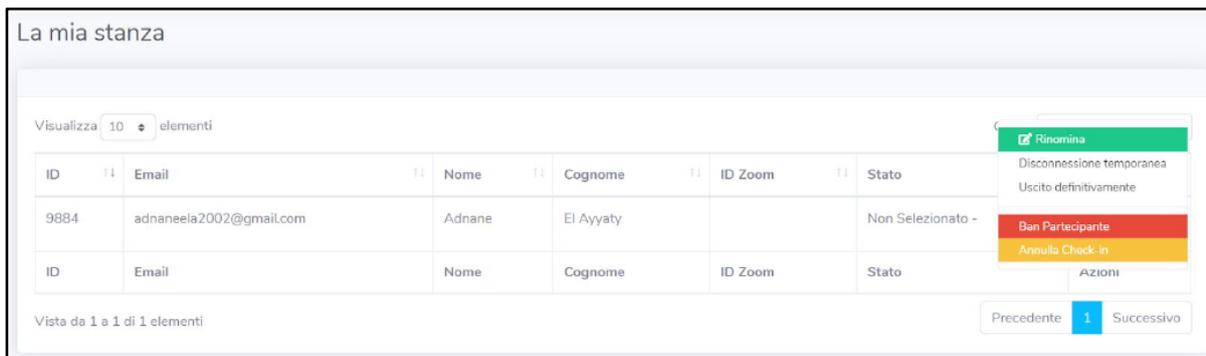


fig. 49 - pannello di controllo stanza virtuale ad uso dei moderatori

La WebApp, introdotta dalla seconda edizione di Visionary Days, viene migliorata aggiungendo un meccanismo di comunicazione tra moderatore e *staff* tecnico. Nelle precedenti versioni della piattaforma infatti l'unica comunicazione possibile era di tipo unidirezionale, rendendo possibile l'invio di messaggi *broadcast* dalla regia a tutti i moderatori e non permettendo la comunicazione nel senso inverso.

Per questo motivo è stata sviluppata e implementata una *chat* di supporto direttamente in pagina che ha reso possibile una più semplice e immediata comunicazione per la risoluzione di problemi emersi durante l'evento.

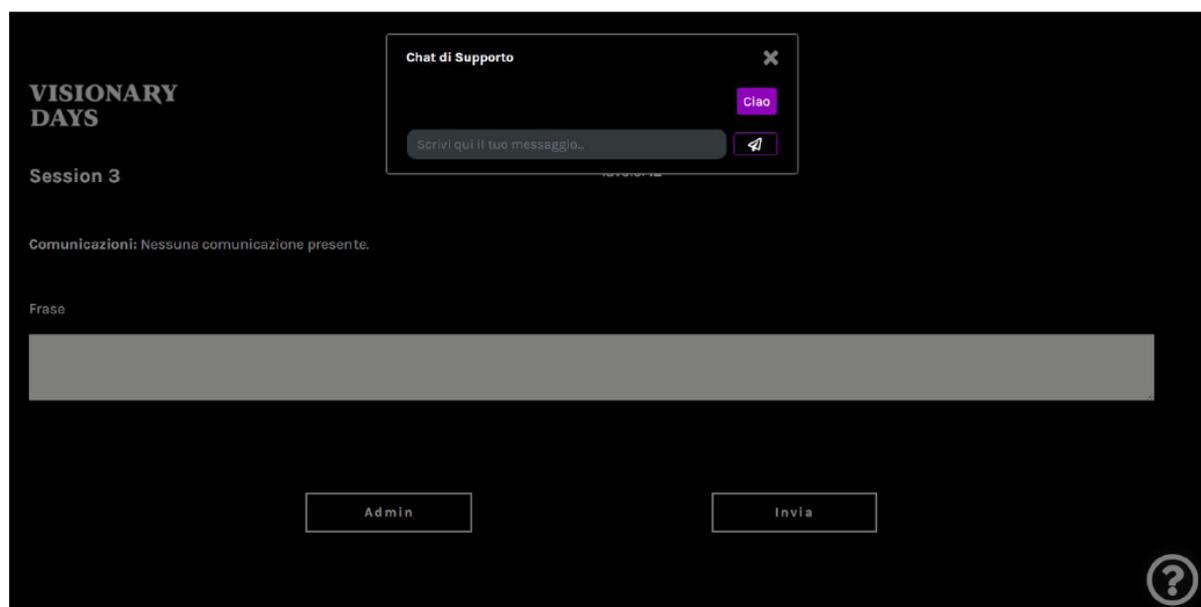


fig. 50 - screenshot della schermata di supporto tecnico inserita nella WebApp

## 6.2.2 Infrastruttura Zoom suddivisione partecipanti

Per consentire la connessione e l'interazione dei 2.500 partecipanti previsti per l'evento si è dovuto far fronte a due limiti tecnici: la capienza massima di 1.000 persone<sup>244</sup> (comprensive di staff tecnico) all'interno di una chiamata di *Zoom Meeting* e la possibilità di divisione in massimo 50 *Breakout-Rooms* per singola chiamata.

Per ovviare a tali problemi si è deciso di creare 5 sessioni parallele di *Zoom Meeting*, portando in linea teorica il limite massimo di partecipanti a quota 5.000 e conseguentemente permettendo di creare al più 250 *Breakout-Rooms*. Una volta definita questa struttura di base è stato necessario ideare una strategia per suddividere i partecipanti nelle diverse sessioni, cercando di bilanciare tali stanze non solo dal punto di vista dell'eterogeneità, ma provando a prevedere anche il possibile *drop-rate* di persone che, nonostante avessero confermato la partecipazione, non si sarebbero presentate all'evento. Per tale scopo si è calcolato un parametro indicato come *indice di affidabilità* assegnato ad ogni partecipante in base alle attività da lui effettuate a partire dal momento della registrazione. Tale parametro, aggiunto a quelli già usati per le precedenti edizioni, ha permesso di smistare in modo più equo i partecipanti con un'alta probabilità di abbandono, rendendo possibile un bilanciamento numerico più accurato tra le 5 sessioni. Per calcolare il parametro si sono tenuti in considerazione diversi indicatori legati esclusivamente alle azioni effettuate dall'utente: data e ora del momento di iscrizione all'evento, tempo di compilazione dei vari form e tasso di risposta alla chiamata di conferma<sup>245</sup>.



fig. 51 - interfaccia Zoom Meeting nella stanza principale (Fonte: archivio personale)

<sup>244</sup> limite massimo acquistabile su Zoom con licenza Large Meeting

<sup>245</sup> è stato generato un indicatore compreso tra 0 e 1 calcolato a partire dalla velocità dell'utente nella compilazione del form e dal tasso di risposta alla chiamata di conferma. Una volta ottenuto i valori corrispondenti la lista di partecipanti è stata divisa in modo eterogeneo. Più il valore è alto e più un partecipante viene identificato con un basso rischio di drop-off.

Elemento nuovo nel *format*, reso possibile dall'ambiente digitale, è il momento di raccolta *feedback* dopo ogni momento di discussione, al rientro di partecipanti e moderatori nella stanza plenaria (*main room*). In questo modo ogni persona connessa, ad esclusione di staff e moderatori, viene sottoposta ad un sondaggio anonimo di 2-3 domande a risposta multipla che ha come scopo quello di raccogliere *feedback* più puntuali relativi alla tematica, da poter inserire all'interno del manifesto dinamico. Tale sondaggio viene inviato direttamente tramite finestra *pop-up* sulla piattaforma Zoom, in modo da evitare uno spostamento degli utenti su piattaforme esterne e massimizzando il tasso di risposta al sondaggio.

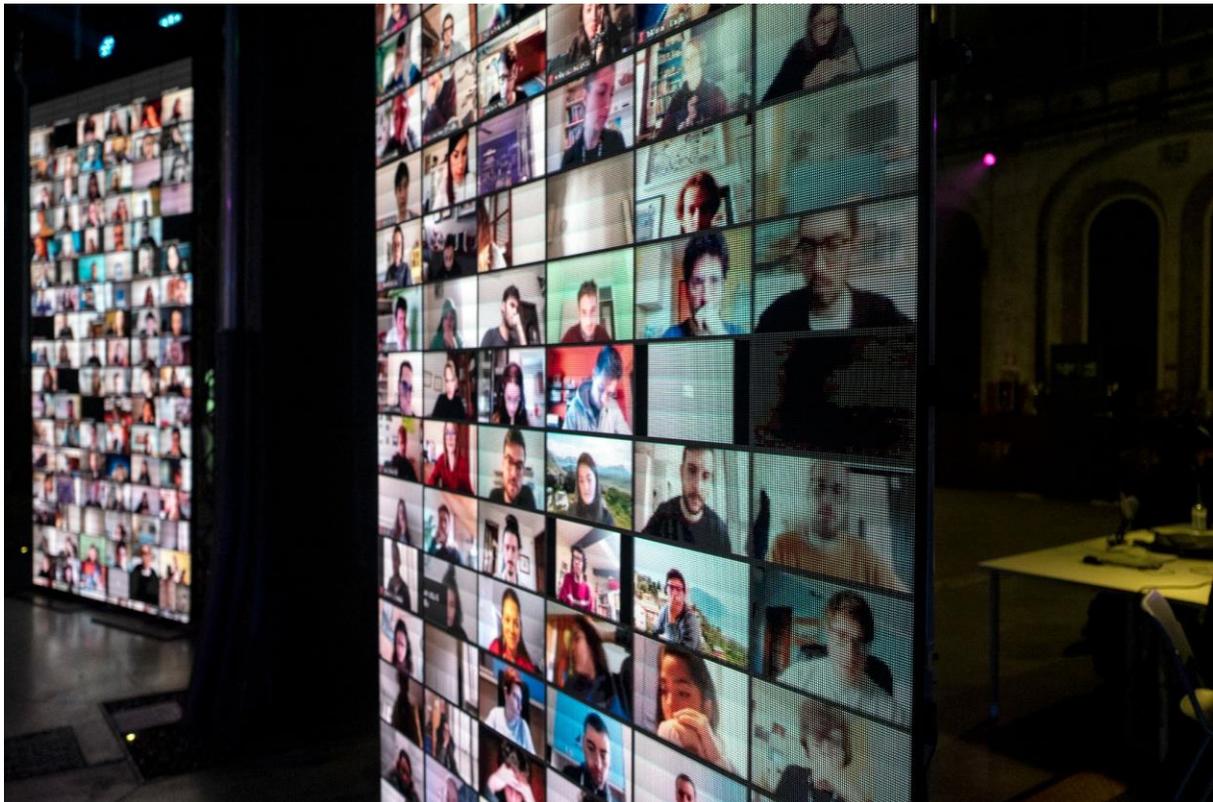


fig. 52 - LedWall utilizzati per mostrare il pubblico collegato da remoto su Zoom

### 6.2.3 Twitch e la visualizzazione dati

La visualizzazione dati proveniente dall'intelligenza artificiale e fruibile attraverso gli schermi della *location*, uno degli elementi distintivi di Visionary, perde di significato nella modalità *full-digital* poiché durante le sessioni di brainstorming i partecipanti vengono reindirizzati in un ambiente isolato dalla sessione principale (fig. 53) senza la possibilità di interazione e visualizzazione di ciò che avviene nella sala plenaria, dove la visualizzazione veniva costantemente proiettata durante le precedenti edizioni.

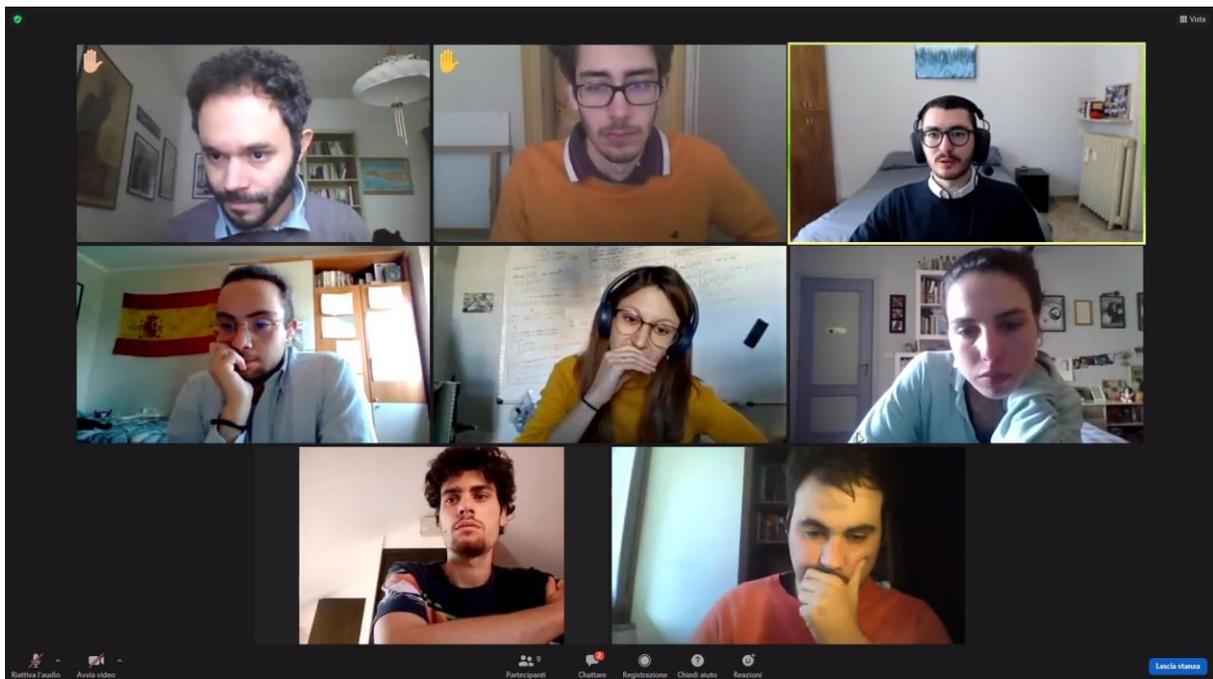


fig. 53 - interfaccia Zoom Meeting all'interno di un tavolo di discussione, indicato in giallo il moderatore del tavolo (fonte: Visionary Days)

Per ovviare a questo problema e rendere comunque disponibile la visualizzazione dati in tempo reale ai moderatori ed a tutti i partecipanti si è deciso di trasmettere in *streaming* tale flusso dati, in formato 1920x1080 *pixel* su un canale *Twitch*<sup>246</sup>. Tale flusso *streaming* è stato attivato a partire dalla prima sessione di confronto e tenuto attivo fino al termine dell'evento, i moderatori hanno quindi potuto mostrare lo schermo con la visualizzazione dati nei loro gruppi di lavoro, sfruttando l'apposita funzione di *Zoom*, ed il *link* è stato anche fornito a tutti i partecipanti per poter raggiungere la diretta *streaming* in modo autonomo in ogni momento della giornata.

#### 6.2.4 YouTube e diretta streaming

Per coinvolgere un pubblico più ampio oltre i partecipanti già iscritti e presenti sulla piattaforma *Zoom*, tutto l'evento è stato trasmesso integralmente in *streaming* su *YouTube* senza interruzioni<sup>247</sup>.

In diretta sono stati trasmessi lo show di apertura, gli *speech* motivazionali e, durante le sessioni di lavoro, i *panel* di discussioni tenuti dagli ospiti indicati nel paragrafo 1.4 e moderati da Maria Cafagna<sup>248</sup>, giornalista, attivista e autrice televisiva; Silvia Boccardi<sup>249</sup>, giornalista e

<sup>246</sup> piattaforma di live streaming di proprietà di Amazon - <https://www.twitch.tv/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>247</sup> diretta integrale VD2020 - <https://www.youtube.com/watch?v=I36HFPTs84s&t=1965s> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>248</sup> Maria Cafagna - <https://twitter.com/mariacafagna> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>249</sup> Silvia Boccardi - <https://it.linkedin.com/in/silvia-boccardi-a4a1a450> (ultimo accesso: 11/07/2021)

conduttrice di Will<sup>250</sup> e Emiliano Audisio<sup>251</sup>, responsabile eventi e progetti speciali per Wired Italia<sup>252</sup>. Una volta terminato l'evento, il video dello streaming di 8 ore e 48 minuti è rimasto accessibile *on-demand* su YouTube, realizzando più di 8.000 visualizzazioni<sup>253</sup>.



fig. 54 - panel di discussione durante VD2020 (fonte: archivio personale)

## 6.3 Produzione e realizzazione

### 6.3.1 Location e allestimento

Nel passaggio da evento fisico a digitale uno degli elementi più mutati è l'allestimento della struttura adibita ad ospitare Visionary Days. Gli oltre 4.000 mq della Sala Fucine delle OGR di Torino passano, causa restrizioni dovute all'emergenza Covid-19, dal dover ospitare migliaia di persone in presenza al poterne accogliere solo poche decine: lo *staff* tecnico necessario e gli *speaker*.

Come possiamo notare dalla pianta in figura n° 55, l'allestimento è presente esclusivamente nella navata centrale, concentrato attorno al palco e pensato per valorizzare al massimo la

---

<sup>250</sup> Will Media - <https://willmedia.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>251</sup> Emiliano Audisio - <https://it.linkedin.com/in/emilianoaudisio> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>252</sup> Wired Italia - <https://www.wired.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>253</sup> visualizzazioni registrate dal 21 Novembre 2020 al 2 Giugno 2021

visualizzazione dai 5 punti camera<sup>254</sup>. Nella figura sono evidenziati gli elementi principali dell'allestimento, in particolar modo ritroviamo:

- A Regia Audio, Video e Luci sala
- B Installazione Led Wall interattiva partner Reply
- E Installazione partner e-Mobility FCA
- D Presidio Engie<sup>255</sup> per alimentazione tramite auto elettriche FCA<sup>256</sup>
- E Palchi con PC e schermi per scenografia
- G Regia di controllo Zoom
- H Supporto tecnico e gestione break-out rooms Zoom
- M Palco dedicato ai panel di discussione
- N Backstage.

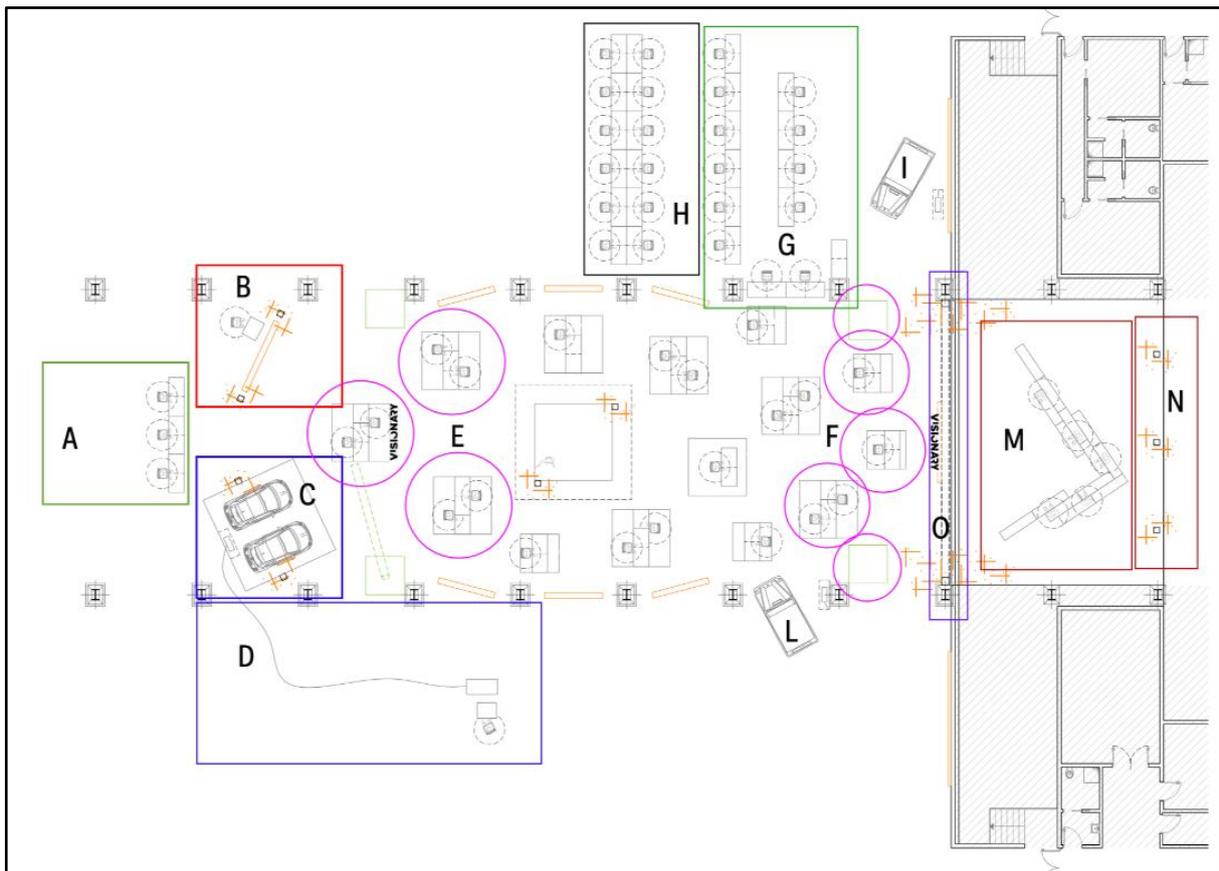


fig. 55 - progetto allestimento VD2020

<sup>254</sup> punti camera indicati in verde all'interno della figura n° 55

<sup>255</sup> Engie - <https://www.engie.com/en>

<sup>256</sup> parte dell'allestimento di Visionary Days 2020 è stato alimentato attraverso le batterie delle due 500 elettriche FCA presenti in sala

Per sopperire alla mancanza del pubblico in presenza si è deciso di ricreare i tavoli di lavoro in forma digitale, sfruttando un allestimento composto da PC e schermi adibiti a catturare i volti dei partecipanti tramite le *webcam* personali. Per realizzarlo, al posto dei tavoli di lavoro vengono inseriti, sempre nella navata centrale, 14 palchi di varie dimensioni, più piccoli e bassi del palco centrale, pensati per ospitare 60 notebook e 60 schermi, indicati con la lettera E in figura n° 55 e disposti come mostrato nell'immagine n° 56.



*fig. 56 - allestimento palchi digitali sostitutivi dei tavoli di lavoro*

I 6 *LedWall* verticali, già presenti negli allestimenti della seconda e terza edizione di Visionary Days pensati principalmente per le slide degli speaker e per la visualizzazione dati, vengono adattati per trasmettere live il segnale di tutte le webcam accese dei partecipanti, con l'obiettivo di ricreare il pubblico presente in sala.

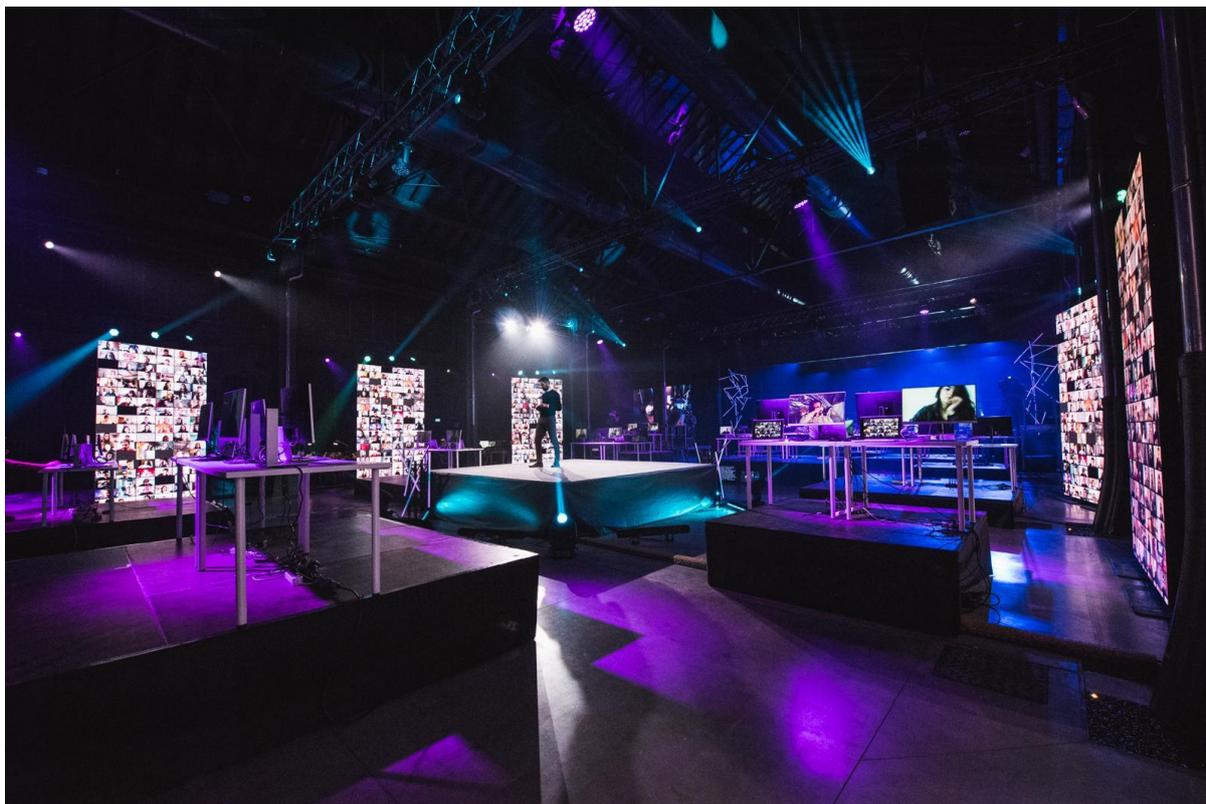
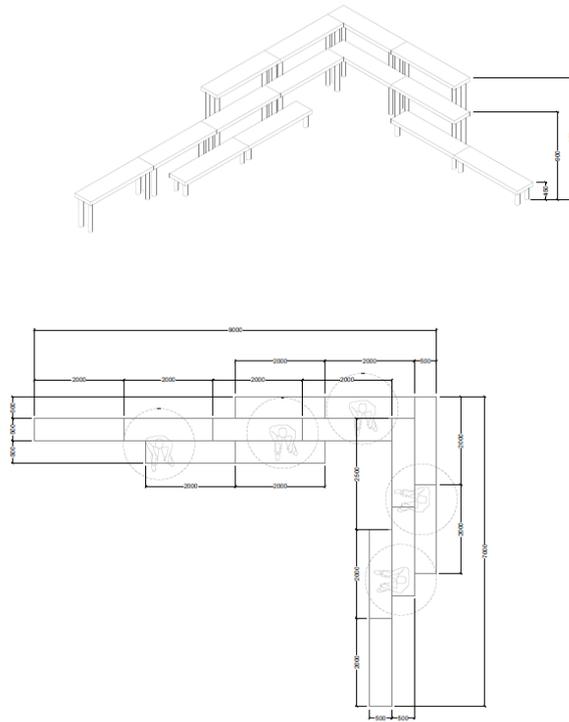


fig. 57 - vista palco, schermi e isole della scenografia di VD2020

Ultimo elemento che si aggiunge al format di Visionary Days, dopo essere stato sperimentato per la prima volta durante l'evento *Quale Futuro*, è quello dei *Panel* di discussione composto da *influencer*, attivisti ed esponenti del settore. Per ospitare tale tavolo di discussione, in onda durante le varie sessioni di *brainstorming*, si è scelto di allestire un secondo palco a fondo sala per separare in modo netto, anche dal punto di vista simbolico, lo spazio dedicato agli *speech* ispirazionali e quello riservato al momento di confronto.

In questo palco secondario al fondo della sala viene ricreata una scenografia in grado di accogliere fino a 6 ospiti, mantenendo il distanziamento sociale previsto dalle norme anti-Covid19 e in grado di sfruttare due delle camere già previste in allestimento, per la ripresa e la trasmissione degli interventi.



*fig. 58 - design del palco dedicato ai panel di discussione*



*fig. 59 - realizzazione finale del palco dedicato ai panel di discussione*

### 6.3.2 Progettazione tecnica e ottimizzazione infrastruttura di rete

Data la dominante componente digitale dell'evento, la progettazione e il cablaggio della rete per la connessione di tutto l'*hardware* previsto in sala per la messa in onda di Visionary Days 2020 ha ricoperto un ruolo centrale nella sua realizzazione.

Nella progettazione si è partiti con la scelta del tipo di *uplink e downlink* necessario in collaborazione con lo *staff* di OGR e con il consorzio TOP-IX<sup>257</sup>, partner della struttura e fornitore della connettività Internet. Per l'evento si è richiesta l'attivazione all'interno della Sala Fucine di due reti Gigabit equivalenti, una *main* e una *back-up*. Come router si è utilizzato un apparato Cisco modello RV340<sup>258</sup>, in cui una delle due reti è stata impostata in modalità *failover*<sup>259</sup>.

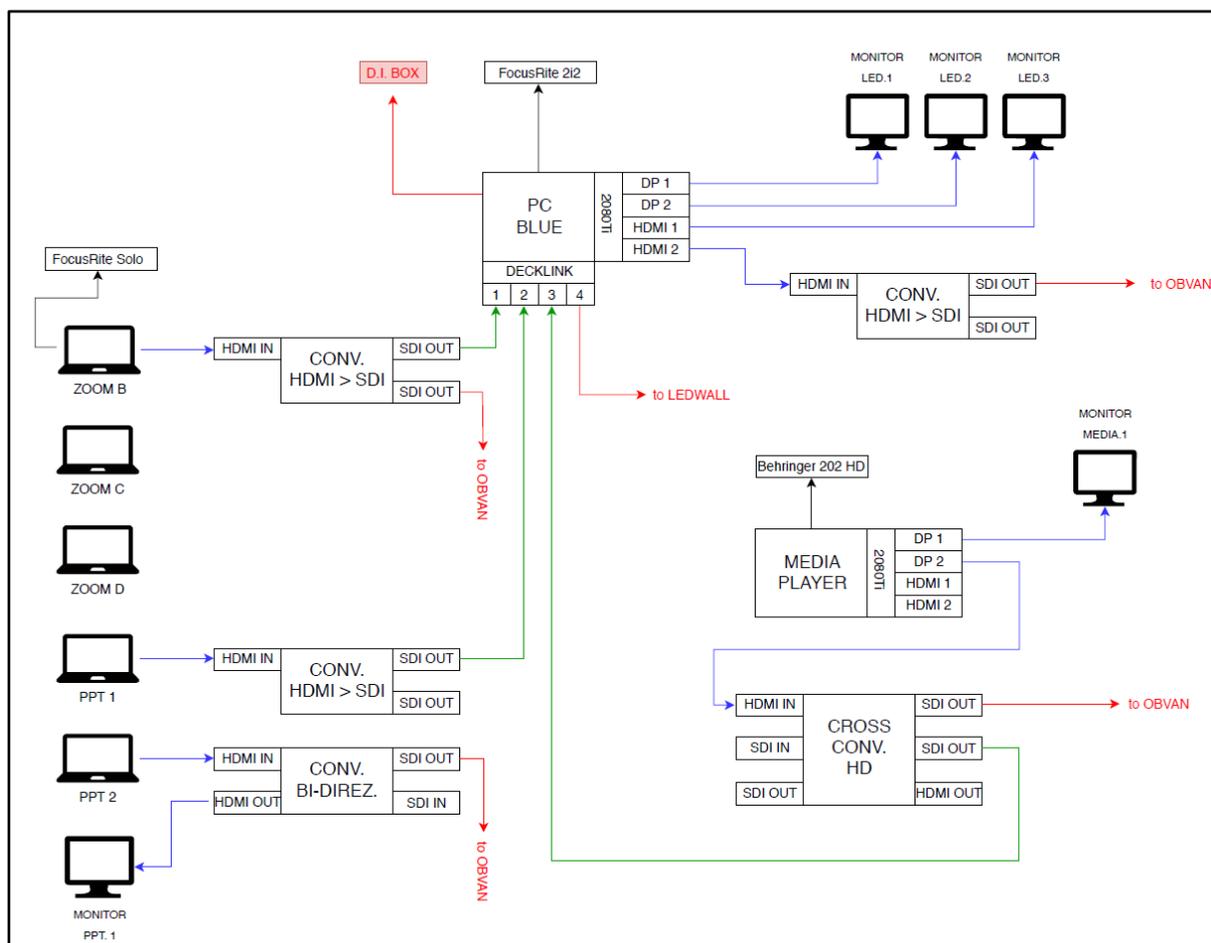


fig. 60 -schema segnali di distribuzione audio/video nella regia Zoom

<sup>257</sup> Torino e Piemonte Exchange Point - <https://www.top-ix.org/en/home-eng/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>258</sup> Cisco RV340 Dual WAN Gigabit VPN Router - [https://www.cisco.com/c/it\\_it/products/routers/rv340-dual-gigabit-wan-vpn-router/index.html](https://www.cisco.com/c/it_it/products/routers/rv340-dual-gigabit-wan-vpn-router/index.html) (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>259</sup> tecnica che prevede in caso di guasto la commutazione automatica a una struttura analogica ridondante, in modo che il nuovo dispositivo rimpiazza quello non più funzionante.

Per la connessione di tutti i dispositivi sono state create 3 VLAN, una per la regia Zoom, una per il collegamento del *OB-Van* e lo *streaming* YouTube e una per i PC presenti in allestimento. In ogni sottorete è stato disabilitato l'utilizzo del DHCP<sup>260</sup> preferendo un'assegnazione manuale degli indirizzi IP per avere un maggior controllo del flusso dati e per identificare con più facilità eventuali problemi di rete e localizzarli all'interno della sala nel minor tempo possibile, garantendo un intervento tempestivo.

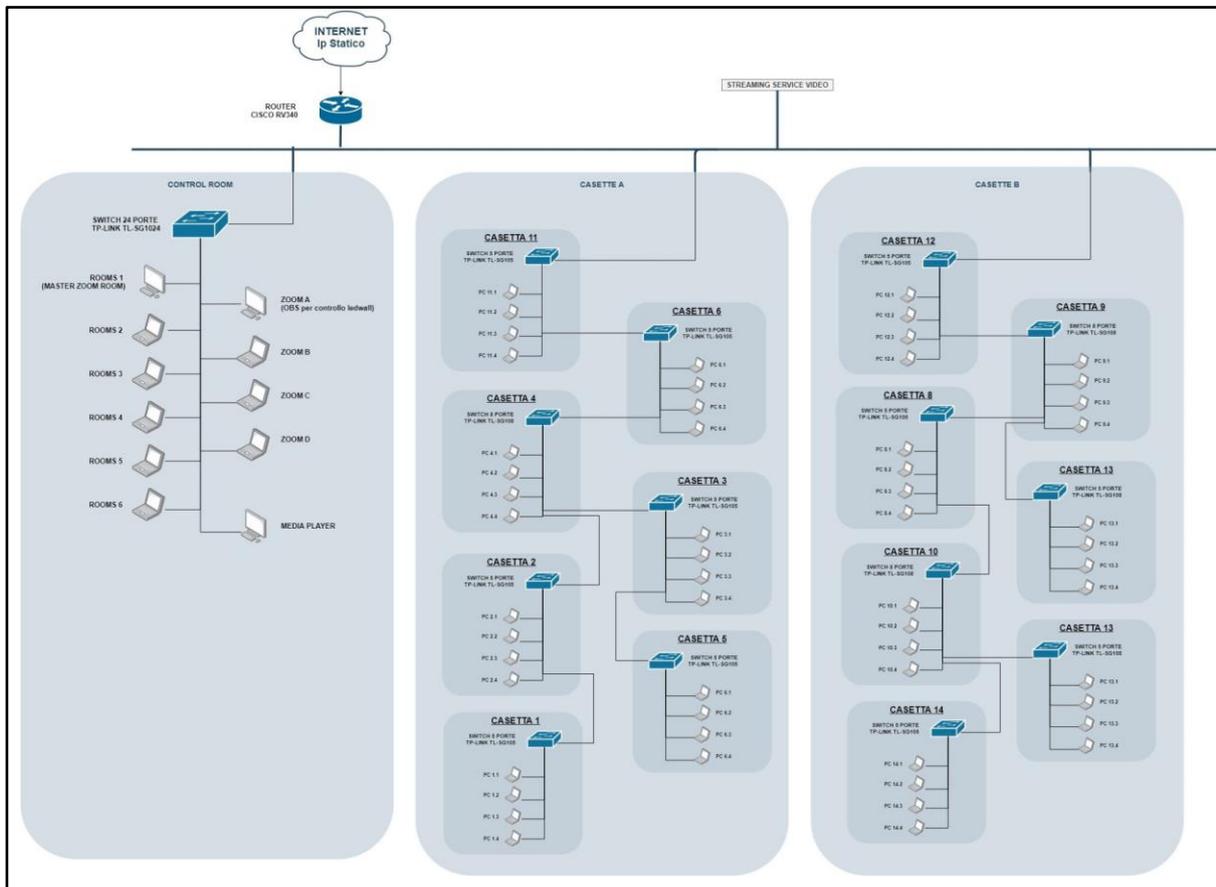


fig. 61 -progettazione infrastruttura di Rete VD2020

Per consentire la connessione cablata tramite *ethernet* ai 56 computer portatili nella navata principale della location è stato installato un sistema a cascata di *switch* TP-Link da 5 e da 8 Porte *ethernet*. La banda di questa VLAN, data l'utilità prettamente scenica, è stata limitata ad un massimo di 100 Mbps su ogni apparato per preservare le prestazioni della regia Zoom e la regia *streaming*, impostata ad un massimo di 1 Gbps, ovvero la massima velocità disponibile.

<sup>260</sup> Dynamic Host Configuration Protocol per l'assegnazione automatica degli indirizzi IP.



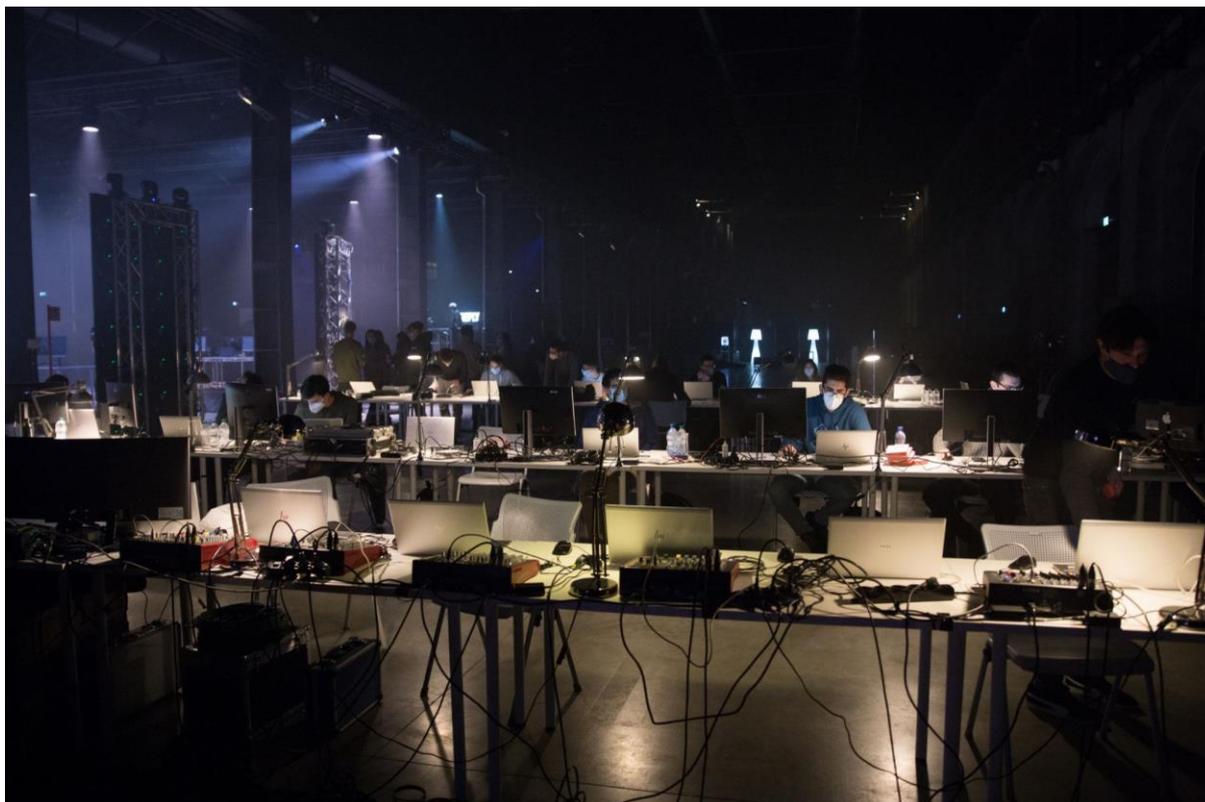


fig. 63 - allestimento effettivo della regia Zoom - VD2020

## 6.4 Risultati ottenuti

### 6.4.1 Il Manifesto dinamico digitale

Come in ogni edizione di Visionary Days, il risultato del lavoro ai tavoli della giornata è stato il Manifesto Dinamico, per la prima volta completamente in versione digitale e distribuito a tutti i partecipanti dell'evento attraverso il sito web<sup>261</sup>. A differenza dei precedenti *book*, le 36 pagine di questa edizione si sono soffermate sull'intento dell'associazione Visionary di proseguire la propria attività di partecipazione giovanile al di là dei limiti imposti dall'organizzazione di un evento a cadenza annuale ma cercando nuove modalità con cui interagire con la propria *community*. Sinteticamente, all'interno del manifesto è possibile trovare:

- la *mission* e la *vision* dell'Associazione Visionary,
- la declinazione pratica valoriale basata sulla *mission* e la *vision*,
- il risultato delle riflessioni sulle tematiche principali della giornata.

---

<sup>261</sup> il Manifesto Dinamico è stato reso disponibile al download a partire dalle ore 19:00 del 21 Novembre 2020 sul sito <https://www.visionarydays.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)



fig. 64 - copertina del manifesto dinamico digitale di Visionary Days 2020

#### 6.4.2 Partecipazione pubblico

Per monitorare il traffico sul sito web di Visionary Days dall'apertura delle iscrizioni (10 settembre 2020) fino ai giorni successivi all'evento, è stato utilizzato *Google Analytics*. Nell'immagine n° 65, estrapolata dal *tool* precedentemente indicato, si possono osservare diversi picchi di visualizzazioni giustificati dalla modalità con cui sono stati rilasciati i biglietti.

Si è scelto infatti di rilasciare un numero di biglietti programmato ad intervalli regolari per strategia di *marketing* e per limitare il numero di *ticket* distribuiti in considerazione della incerta situazione pandemica da cui poteva derivarne una relativa modifica al numero di posti in presenza disponibili in ogni *location*. Dal grafico si possono notare picchi nelle date del 10 settembre, del 24 settembre e dell'8 ottobre, fino ad arrivare alla "vendita libera"<sup>262</sup> a partire dal 18 ottobre 2020, data in cui si è annunciato che l'evento si sarebbe tenuto completamente in forma digitale per tutti i partecipanti. Il picco più importante della curva è stato registrato in data 21 novembre 2020, giorno dell'evento, associato al download del Manifesto Dinamico.

---

<sup>262</sup> il biglietto di ingresso per Visionary Days viene erogato sempre a titolo gratuito dopo un processo di registrazione attraverso il sito web e la compilazione di un form di conferma e profilazione

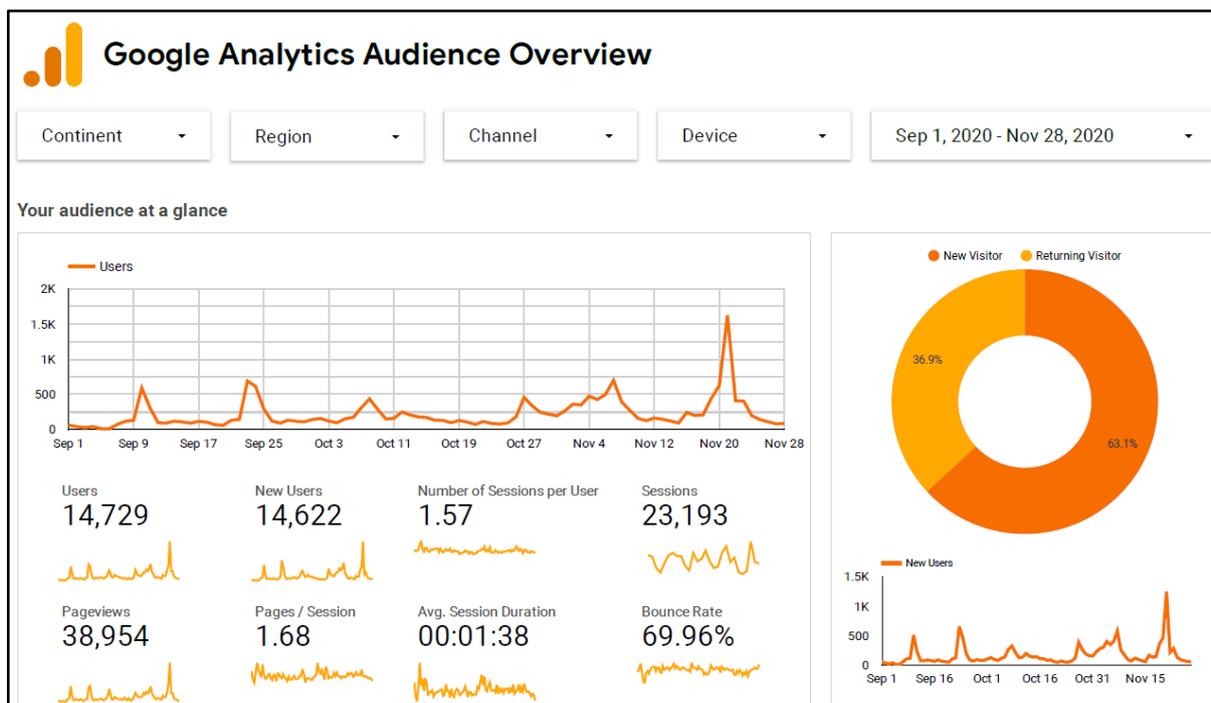


fig. 65 - dati raccolti attraverso Google Analytics del traffico sul sito [visionarydays.com](http://visionarydays.com)

È interessante confrontare anche il coinvolgimento degli iscritti all'evento prendendo in esame le ultime tre iniziative organizzate: Visionary Days 2019, Quale Futuro e Visionary Days 2020.

Nella figura n° 67-A, dove si analizzano i dati dell'età dei partecipanti nei 3 eventi, si può notare come il *target* coinvolto in termini di età non abbia subito forti modifiche, conservando una maggiore attrattività per la fascia tra i 21 e i 27 anni. La situazione invece è diversa se si osserva il grafico presente in figura n° 67-B che analizza la regione di provenienza dei partecipanti iscritti; in questo osserviamo come i dati relativi a Visionary Days 2020 siano molto più simili a quelli di *Quale Futuro* rispetto a quelli di Visionary Days 2019. Possiamo giustificare questo comportamento con l'attivazione degli *Hub* Locali delle regioni Lombardia, Campania, Liguria e Toscana, ma soprattutto grazie all'alto tasso di conversione dei partecipanti dell'evento *Quale Futuro*, ottenuto tramite *newsletter* e campagne social dedicate<sup>263</sup>.

<sup>263</sup> il 43% dei partecipanti di *Quale Futuro* ha effettuato l'iscrizione a Visionary Days 2020

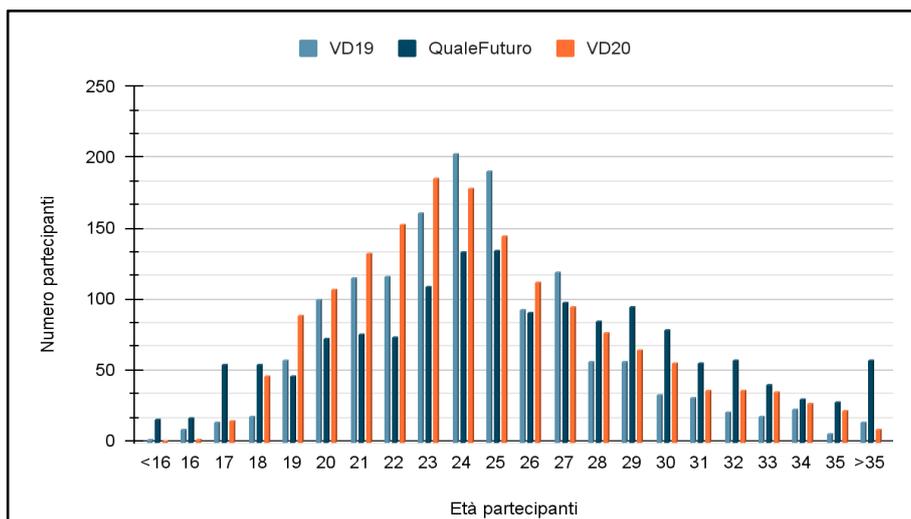


fig. 67 A - confronto tra VD19, Quale Futuro e VD20 età di iscrizione partecipanti

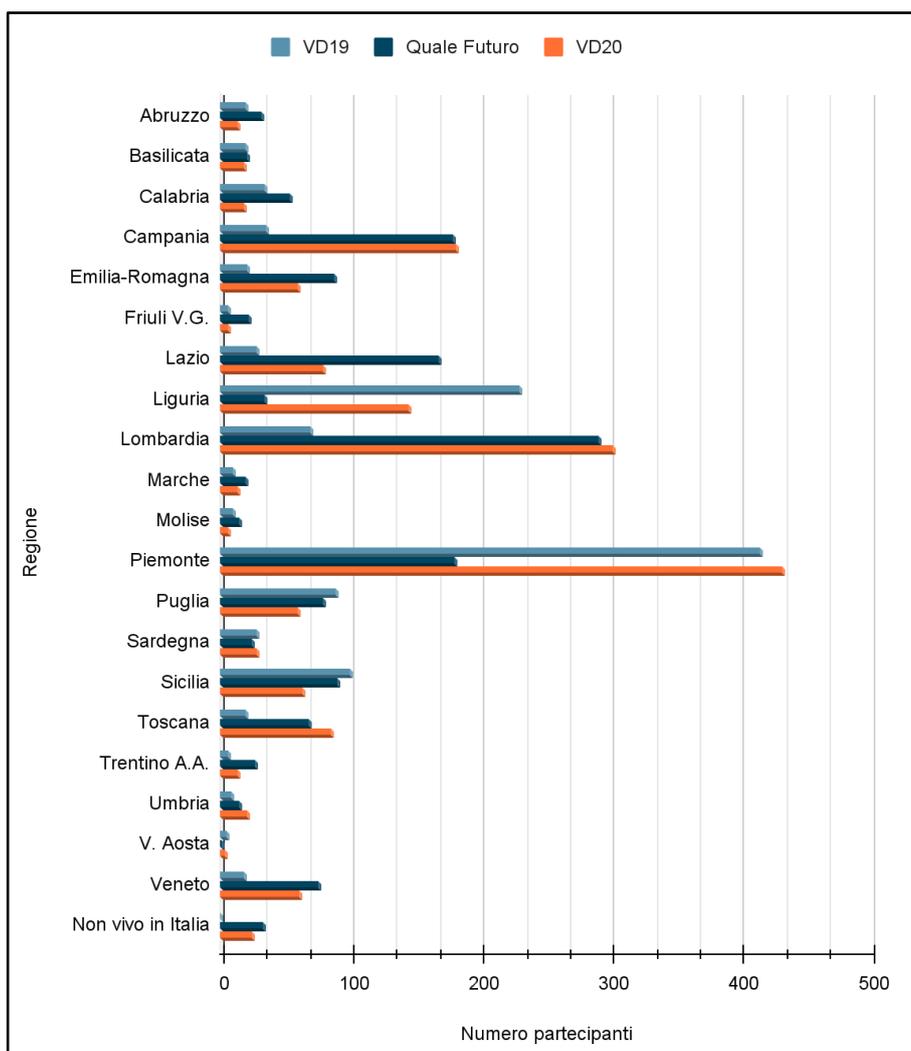


fig. 67 B - confronto tra VD19, Quale Futuro e VD20 regione di provenienza partecipanti

### 6.4.3 Rilevanza mediatica

Visionary Days 2020 ha avuto anche un'importante risonanza mediatica su *media* locali e internazionali. Attraverso i dati raccolti dall'ufficio stampa Babel Agency<sup>264</sup>, incaricato di supportare la comunicazione dell'evento, si sono registrati più di 9 articoli dedicati nella stampa cartacea, in testate come La Stampa, La Repubblica, Il manifesto e il Corriere della sera. Molti più numerosi sono stati gli articoli dedicati a Visionary Days 2020 sul web, dove sono stati registrati più di 60 articoli, video e interviste pubblicati su testate locali, nazionali e anche internazionali<sup>265</sup>.

L'evento ha suscitato interesse anche su Radio e TV, tra le più importanti da citare ci sono una intervista dedicata sull'emittente radiofonica nazionale RTL 102.5<sup>266</sup>, e la presenza nel cartellone del programma *Il caffè di Raiuno*<sup>267</sup>, condotto da Pino Strabioli e Roberta Ammendola.

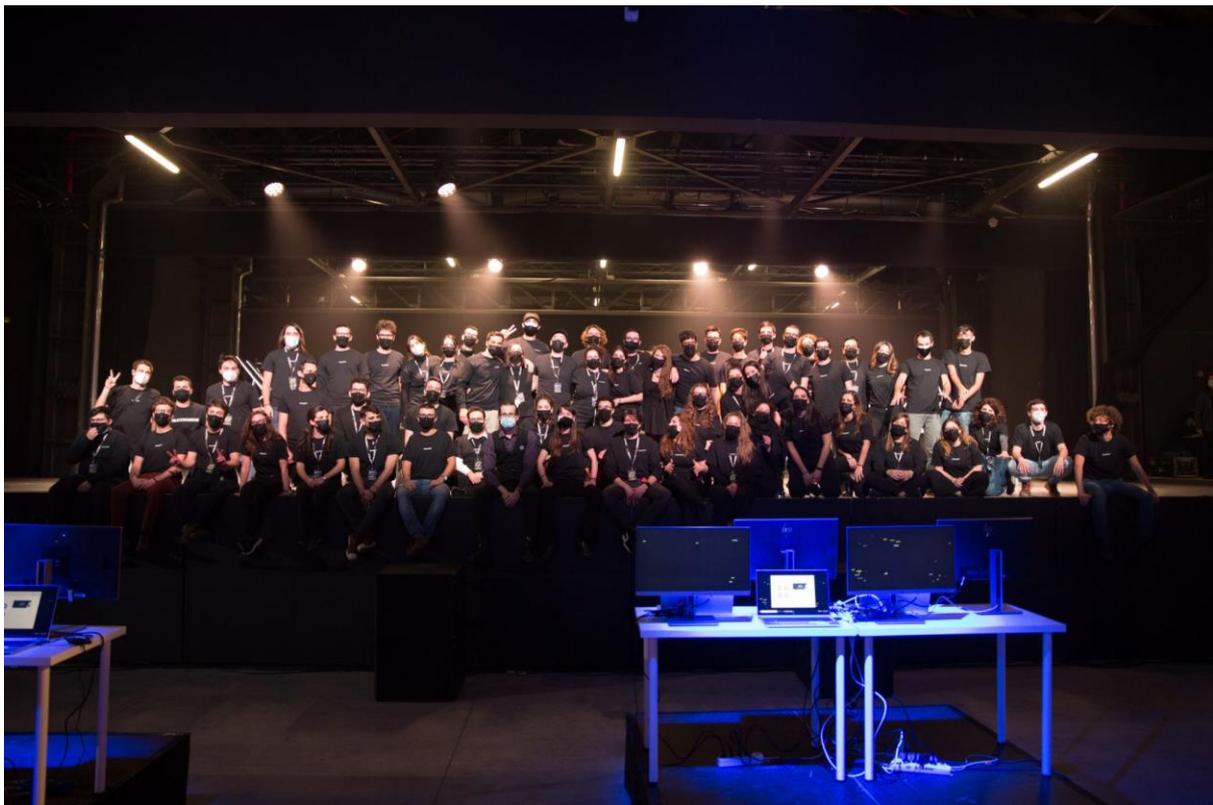


fig. 68 - staff di Visionary Days 2020 presente nella sala Fucine delle OGR

---

<sup>264</sup> Babel Agency - <https://babelagency.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>265</sup> <https://drive.google.com/file/d/1iaRoTxBZaBSO3nhiPl8RNx3JLcdw09f/view?usp=sharing> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>266</sup> intervista a Carmelo Traina su RTL102.5 NEWS in data 20/11/2020

<sup>267</sup> Il caffè di Raiuno in data 14/11/2020 - <https://www.raisplay.it/programmi/ilcaffediraiuno> (ultimo accesso: 11/07/2021)

## 7 - Conclusioni

L'analisi di Visionary Days, dalla sua prima edizione fisica nel 2017 alla sua digitalizzazione nel 2020, fornisce un esempio concreto di come l'uso della tecnologia possa cambiare radicalmente la produzione e la realizzazione di un evento, sia sul fronte organizzativo che su quello della fruizione per gli utenti finali.

In questo contesto la pandemia da Covid-19 ha costretto il mercato dello spettacolo e dell'intrattenimento ad accelerare l'adozione di soluzioni digitali e di nuovi modi di fruizione di format consolidati, rendendo la tecnologia all'interno degli eventi non più un "lusso", ma una necessità fondamentale che ricopre un ruolo chiave nella fase dello sviluppo, ampliando le modalità di interazione e aiutando a definire indicatori di valutazione misurabili per organizzatori e partner.

All'interno della tesi si è evidenziato come la realizzazione di un evento completamente digitale permetta una maggiore interazione con il pubblico ed una più facile scalabilità delle numeriche dei partecipanti, riducendo i costi di produzione legati alla location. Tuttavia abbiamo anche sottolineato come la digitalizzazione renda più difficile il coinvolgimento del pubblico in confronto alle modalità presenti negli eventi fisici, i quali hanno costi elevati di produzione e tempi di realizzazione più lunghi, ma continuano ad essere insostituibili per la qualità del coinvolgimento degli utenti finali e per le possibilità di networking faccia a faccia che il mondo digitale non riesce ancora a sostituire.

Negli ultimi anni la collaborazione tra *tech company* e organizzatori di eventi sta cercando di risolvere questo problema, permettendo lo sviluppo di software sempre più affidabili e ottimizzati per rispondere alle esigenze del mercato, migliorando l'esperienza e le possibilità di interazione degli utenti attraverso piattaforme di videoconferenza e streaming performanti. Nonostante questi sforzi l'interazione fisica continuerà ad essere una parte centrale del mercato degli eventi, motivo per cui l'ipotesi più plausibile per il futuro del settore è rappresentata dal mondo ibrido.

Gli eventi fisici saranno sempre più permeati da una forte componente digitale che ne permetterà una maggiore scalabilità, ampliando il pubblico di ogni evento ad una platea potenzialmente internazionale. Anche la modalità di fruizione di ogni iniziativa sarà radicalmente trasformata, passando dall'essere circoscritta ad uno o più giorni di evento ad essere estesa su un periodo più lungo, sfruttando la creazione di contenuti *on-demand* e coinvolgendo i partecipanti durante tutto l'anno con iniziative sia *online* che *offline*.

In questo contesto Visionary Days è riuscito a crescere in modo sostanziale grazie all'utilizzo della tecnologia, dapprima utilizzandola all'interno dell'evento fisico rendendo possibile l'interazione di centinaia di tavoli di lavoro per la stesura dei manifesti dinamici e per la realizzazione di eventi connessi tra più città e, successivamente nel digitale, replicando il format su tutto il territorio nazionale attraverso piattaforme di videoconferenza per migliaia di persone, oltrepassando i limiti geografici e numerici imposti dalla fisicità di una *location*.

Dopo gli appuntamenti di *Quale Futuro* e di *Visionary Days 2020*, è iniziata una trasformazione dell'iniziativa che passa dall'essere un evento a cadenza annuale all'essere un movimento di persone attivo 365 giorni l'anno, un movimento giovanile<sup>268</sup> virtuoso basato sulla partecipazione attiva che promuove valori di inclusione sociale, equità e iniziativa civica, che conta oltre 200 associati, 12 *hub* locali<sup>269</sup> su tutto il territorio nazionale ed una community di oltre 10.000 attivisti<sup>270</sup>.

Ad oggi non sappiamo ancora con certezza come l'industria degli eventi digitali evolverà in relazione alla pandemia, come saprà sfruttare in modo sempre più consistente la tecnologia per ampliare la sua offerta e per permettere una partecipazione sempre più attiva e senza barriere per gli utenti. *Visionary Days 2021* invece, la quinta edizione dell'evento, è già in produzione e sarà realizzato in una nuova modalità ibrida dove migliaia di giovani potranno confrontarsi sia online che offline; ragazze e ragazzi che, spinti da voglia e necessità, vogliono avere forza e voce per essere protagonisti delle scelte che oggi decidono il loro domani.

---

<sup>268</sup> movimento giovanile mosso da 12 principi inseriti in appendice, approfondimento disponibile su <https://www.orgvisionary.com/chi-siamo/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>269</sup> sono entrate a far parte della community *Visionary* gli Hub Bari, Bergamo, Cagliari, Calabria, Catania, Emilia Romagna, Genova, Milano, Napoli, Roma, Torino e Toscana, indicati sul sito web <https://www.orgvisionary.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

<sup>270</sup> numeri dell'associazione *Visionary* al 30 Giugno 2021 indicati sul sito <https://www.orgvisionary.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

## Bibliografia e sitografia

### Bibliografia

1. Allen J., "Event Planning: The Ultimate Guide To Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives and Other Special Events", Wiley, 2009
2. Ministero della salute, "Prevenzione e risposta a COVID-19: evoluzione della strategia e pianificazione nella fase di transizione per il periodo autunno-invernale.", Istituto Superiore di Sanità, Roma, 2020.
3. Morace F, "ConsumAutori. I nuovi nuclei generazionali", Egea, Milano, 2016
4. Rankine D., Giberti M., "Reinventing Live, the Always-On Future of Events", Denzil Rankine, Marco Giberti, Anthem Press, 2020

### Sitografia

1. AIM Group, "Events in-person, hybrid or digital? Trends and perspectives from sponsors, International", June 2020, <https://www.aimgroupinternational.com/newsroom/white-papers> (ultimo accesso: 11/07/2021)
2. A.P.S. Visionary, Cartella stampa Visionary Days, <https://www.visionarydays.com/press> (ultimo accesso: 11/07/2021)
3. A.P.S. Visionary, "Cosa significherà comunicare nel futuro?" - Live book, 11 novembre 2017, <https://drive.google.com/file/d/1BPxFgYbzPEqCi7JFYwwcQ-OzCmHWYI95/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
4. A.P.S. Visionary, "Quale Futuro? - I risultati, edizione straordinaria Visionary Days", 13 giugno 2020, <https://drive.google.com/file/d/1o14E0RJzns29p5kehQ1qDrTqCZEY8c1b/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
5. A.P.S. Visionary, "Quali confini nel nuovo mondo? - Manifesto dinamico Visionary Days 2020", 21 novembre 2020, [https://drive.google.com/file/d/1VJYf-SA9vOI1\\_1W4Oqu--qNqo79jaa\\_O/](https://drive.google.com/file/d/1VJYf-SA9vOI1_1W4Oqu--qNqo79jaa_O/) (ultimo accesso: 11/07/2021)
6. A.P.S. Visionary, "Quali forme per il prossimo pianeta? - Manifesto dinamico Visionary Days 2019", 23 novembre 2019, [https://drive.google.com/file/d/1VJYf-SA9vOI1\\_1W4Oqu--qNqo79jaa\\_O/](https://drive.google.com/file/d/1VJYf-SA9vOI1_1W4Oqu--qNqo79jaa_O/) (ultimo accesso: 11/07/2021)
7. A.P.S. Visionary, "Visionary Days, sito ufficiale", <https://www.visionarydays.com> (ultimo accesso: 11/07/2021)
8. A.P.S. Visionary, "Tutto sarà solo umano? - Live book Visionary Days 2018", 27 novembre 2018, <https://drive.google.com/file/d/1IIPUJ-qH1Clms3k0LaCjSmvAP-EQ5RbD/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
9. ADC Group, "Eventi vincitori BEA 2020 - Visionary Days 2019", 7 dicembre 2020, [https://besteventawards.it/eubea\\_events/visionary-days-2019/](https://besteventawards.it/eubea_events/visionary-days-2019/) (ultimo accesso: 11/07/2021)

10. ADC Group, *“Eventi vincitori BEA 2020 - Visionary Days Quale Futuro”*, 7 dicembre 2020, [https://besteventawards.it/eubea\\_events/visionary-days-qualefuturo/](https://besteventawards.it/eubea_events/visionary-days-qualefuturo/) (ultimo accesso: 11/07/2021)
11. BY Innovation, *“Visionary Days 2018. Il giorno in cui un computer scriverà il futuro”*, 21 novembre 2018, <http://byinnovation.eu/visionary-days-2018/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
12. Colin Wood, *“Who Invented the Hackathon?”*, 14 November 2013, <https://www.govtech.com/data/who-invented-the-hackathon.html> (ultimo accesso: 11/07/2021)
13. Decreto Presidente del Consiglio dei Ministri del 10 marzo 2020, [http://www.governo.it/sites/new.governo.it/files/DPCM\\_20200311.pdf](http://www.governo.it/sites/new.governo.it/files/DPCM_20200311.pdf) (ultimo accesso: 11/07/2021)
14. Decreto Presidente del Consiglio dei Ministri dell'11 giugno 2020, [http://www.governo.it/sites/new.governo.it/files/DPCM\\_20200611.pdf](http://www.governo.it/sites/new.governo.it/files/DPCM_20200611.pdf) (ultimo accesso: 11/07/2021)
15. Federica Bassignana, Outsiderweb, *“QualeFuturo: la prima maratona digitale di Visionary Days”*, 12 luglio 2020, <https://outsidersweb.it/2020/07/12/intervista-qualefuturo-la-prima-maratona-digitale-di-visionary-days/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
16. Impact School Magazine, *“Siamo noi a scrivere il nostro futuro”*, 7 dicembre 2018, <https://magazine.impactschool.com/en/future-society/siamo-noi-a-scrivere-il-nostro-futuro/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
17. OGR Torino, *“La nuova vita delle OGR, riqualificate e restituite alla città”*, <https://ogrtorino.it/project> (ultimo accesso: 11/07/2021)
18. Swoogo, *“Virtual and Hybrid Events White Paper”*, 2020, <https://meet.swoogo.com/virtual-events-in-review/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
19. Vogue, *“Wired Italia annuncia la nuova edizione digital di Wired Next Fest”*, 2 aprile 2021 <https://www.vogue.it/news/article/wired-next-fest-nuova-edizione-digital-2021-aprile-ottobre> (ultimo accesso: 11/07/2021)
20. Wired, *“I grandi risultati del Wired Next Fest 2020”*, <https://www.wired.it/attualita/media/2020/10/22/wired-next-fest-2020-dati-successo/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
21. World Health Organization, Conferenza stampa, 11 marzo 2020 <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020> (ultimo accesso: 11/07/2021)

## Piattaforme

1. Sito web di Cisco WebEx: <https://www.webex.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
2. Sito web di EBEC: <https://ebec.best.eu.org/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
3. Sito web di Hopin: <https://hopin.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
4. Sito web di LiveStorm: <https://livestorm.co/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
5. Sito web di Meetyo: <https://www.future-of-events.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
6. Sito web di Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
7. Sito web di Microsoft Teams: <https://www.microsoft.com/en-ww/microsoft-teams/>  
(ultimo accesso: 11/07/2021)
8. Sito web di OBS: <https://obsproject.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
9. Sito web di Skype: <https://www.skype.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
10. Sito web di Swoogo: <https://swogo.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
11. Sito web di TED: <https://www.ted.com/talks> (ultimo accesso: 11/07/2021)
12. Sito web di VMix: <https://www.vmix.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
13. Sito web di WebEx by Cisco: <https://www.webex.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
14. Sito web di Whereby: <https://whereby.com/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
15. Sito web di Wired: <https://www.wired.it/> (ultimo accesso: 11/07/2021)
16. Sito web di Zoom: <https://zoom.us/> (ultimo accesso: 11/07/2021)

## Appendici

### Appendice A - Form di iscrizione utilizzati per Visionary Days

Visionary Days 2017		
n°	Campo	Tipologia domanda
1	Nome	Aperta
2	Cognome	Aperta
3	Sesso	Maschio/Femmina
4	Quanto sei Visionario?	Da 1 a 10
5	Tuo slogan	Aperta
6	Cosa fai nella vita?	Aperta
7	Cellulare	Numero Telefonico
8	Email	Posta Elettronica

Visionary Days 2018		
n°	Campo	Tipologia domanda
1	Il Futuro in 280 caratteri	Aperta
2	Una frase che dica chi sei	Aperta
3	Cosa ti ha spinto a partecipare?	Multipla: [la partecipazione gratuita/le tematiche di questa edizione/la possibilità di incontrare altre persone motivate a parlare di Futuro/ il format dell'evento/gli ospiti/la possibilità di partecipare alla creazione del Livebook/altro]
4	Cosa ti aspetti da Visionary Days 2018?	Aperta
5	Di quale regione sei originari?	Drop Down
6	In quale città risiedi adesso?	Drop Down
7	Cellulare	Numerico
8	E-mail	Posta Elettronica

Visionary Days 2019		
n°	Campo	Tipologia domanda
1	Una frase che dica chi sei	Aperta
2	Titolo di studio	Drop Down
3	La tua occupazione principale oggi	Risposta Multipla: [lavoro/studio/nessuno dei due]
3a	Che cosa studi?	Aperta

3b	Che lavoro fai?	Aperta
4	La tua regione di origine	Drop Down
5	<b>Con che frequenza nell'ultimo anno hai partecipato a...</b>	
5a	Iniziative collegate ai problemi della città	Scala valori da 1 a 10 dove 1 rappresenta nessuna partecipazione e 10 frequenti partecipazioni
5b	Iniziative collegate ai problemi dell'ambiente	
5c	Manifestazioni politiche, di partito	
5d	Manifestazioni pubbliche di protesta	
5e	Boicottare un prodotto o una determinata marca in base a motivi di tipo etico, politico, ecologico	
5f	Discussioni politiche via internet (Facebook, Twitter, blog, siti, etc.)	
6	<b>Quanto ti senti appartenere alle seguenti comunità?</b>	
6a	La tua generazione	Scala valori da 1 a 10 dove 1 è il valore minimo e 10 il valore massimo
6b	La tua scuola, università o azienda	
6c	La città in cui vivi	
6d	L'Italia	
6e	L'Europa	
6f	Il mondo intero	
6g	E di queste, a quale ti senti di appartenere di più?	Risposta multipla
7	Ti interessa la politica?	Da 1 a 10, dove 1 indica poco interessato e 10 molto interessato
8	Quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni?	/
8a	Per quanto ci diamo da fare, il corso della nostra esistenza è in gran parte determinato da forze incontrollabili	da 1 a 10, dove 1 indica per nulla d'accordo e 10 totalmente d'accordo
8b	Le cose andrebbero meglio per tutti se ognuno si decidesse a contare solo sulle proprie forze	
8c	Tutti dovrebbero imparare fino da bambini a stare al posto che la società ha loro assegnato	
9	Il Futuro in 280 caratteri	Aperta
10	Hai qualche necessità particolare relativa alla tua partecipazione in evento?	Aperta
11	Cellulare	Numerico
12	E-mail	Posta Elettronica

Visionary Days - Quale Futuro		
n°	Campo	Tipologia domanda
1	Sei...	Risposta Multipla: [uomo/ donna/ non identificato]
2	Quanti anni hai?	Numero
3	Qual è l'ultimo titolo di studio che ha conseguito?	Risposta Multipla [dottorato di ricerca/ laurea magistrale/laurea triennale/diploma di maturità/diploma professionale/licenza media/licenza elementare]
4	Qual è la tua principale occupazione?	Risposta Multipla [studio/lavoro/nessuno dei due]
5	Attualmente stai frequentando...	Risposta Multipla [scuola/università]
5a	Che scuola frequenti?	Drop Down se risposta 4 [scuola]
5b	In che ambito universitario ti stai specializzando?	Drop Down se risposta 4 [università]
5c	Qual è la tua professione e qualifica?	Drop Down se risposta 4 [lavoro]
6	In che regione d'Italia vivi?	Drop Down con regioni italiane
7	Quanti abitanti ha la città in cui vivi?	Risposta Multipla [Meno di 10.000 abitanti / Da 10.000 a 30.000 abitanti / Da 30.000 a 100.000 abitanti/ Da 100.000 a 250.000 abitanti /Oltre 250.000 abitanti]
8	<b>Con che frequenza nell'ultimo anno hai partecipato a...?</b>	
8a	Iniziative collegate ai problemi della città	Scala valori da 0 a 10 dove 0 rappresenta nessuna partecipazione e 10 frequenti partecipazioni
8b	Iniziative collegate ai problemi dell'ambiente	
8c	Manifestazioni politiche, di partito	
8d	Manifestazioni pubbliche di protesta	
8e	Boicottare un prodotto o una determinata marca in base a motivi di tipo etico, politico, ecologico	
8f	Discussioni politiche via internet (Facebook, Twitter, blog, siti, etc.)	
9	<b>Quanto ti senti vicino a:</b>	
9a	La tua generazione	Scala valori da 0 a 10 dove 0 è il valore minimo e 10 il valore massimo
9b	La tua scuola, università o azienda	
9c	La città in cui vivi	
9d	L'Italia	
9e	L'Europa	
9f	Il mondo intero	

9g	Tra queste a quale ti senti di appartenere di più?	
10	Quanto ti interessa la politica?	Da 0 a 10, dove 0 indica poco interessato e 10 molto interessato
11	<b>Quanto sei d'accordo con queste affermazioni</b>	
11a	Per quanto ci diamo da fare, il corso della nostra esistenza è in gran parte determinato da forze incontrollabili	Risposta su scala da 10 (completamente d'accordo) a 0 (completamente contrario)
11b	Le cose andrebbero meglio per tutti se ognuno si decidesse a contare solo sulle proprie forze	
11c	Tutti dovrebbero imparare fino da bambini a stare al posto che la società ha loro assegnato	
12	Come ti definiresti oggi?	Risposta Multipla [OTTIMISTA: il futuro mi sorride/ALL'ERTA PROATTIVO: Il futuro è un'incognita, lo affronterò contando soprattutto su me stesso/ALL'ERTA IN CERCA DI AIUTO: Il futuro è un'incognita, speriamo di poter contare sull'aiuto di qualcuno/PESSIMISTA DISILLUSO: il futuro è nero, sarà difficile affrontarlo]
13	Come vedi il Prossimo Futuro in 280 caratteri?	Aperta
14	Su quale numero possiamo contattarti?	Numerico
15	Dove possiamo spedirti il materiale dell'evento? _(facoltativo)_	Indirizzo di spedizione

Visionary Days 2020		
n°	Campo	Tipologia domanda
1	Una frase che dica chi sei, il tuo motto	Aperta
2	In che genere ti identifichi?	Risposta multipla [uomo/donna/non binario]
3	Quanti anni hai?	Numerico
4	Qual è l'ultimo titolo di studio che ha conseguito?	Risposta Multipla [dottorato di ricerca/ laurea magistrale/laurea triennale/diploma di maturità/diploma professionale/licenza media/licenza elementare]
5a	Qual è la tua principale occupazione?	Risposta Multipla [studio/lavoro/nessuno dei due]
5b	Attualmente stai frequentando...	Risposta Multipla [scuola/università]
5c	Che scuola frequenti?	Drop Down se risposta 4 [scuola]
5d	In che ambito universitario ti stai specializzando?	Drop Down se risposta 4 [università]
5e	Qual è la tua professione e qualifica?	Drop Down se risposta 4 [lavoro]
6	In che regione d'Italia vivi?	Drop Down con regioni italiane
7	<b>Con che frequenza nell'ultimo anno hai partecipato a...?</b>	
7a	Iniziative collegate ai problemi della città	

7b	Iniziative collegate ai problemi dell'ambiente	Scala valori da 0 a 10 dove 0 rappresenta nessuna partecipazione e 10 frequenti partecipazioni
7c	Manifestazioni politiche, di partito	
7d	Manifestazioni pubbliche di protesta	
7e	Boicottare un prodotto o una determinata marca in base a motivi di tipo etico, politico, ecologico	
7f	Discussioni politiche via internet (Facebook, Twitter, blog, siti, etc.)	
8	<b>Quanto ti senti vicino a:</b>	
8a	La tua generazione	Scala valori da 0 a 10 dove 0 è il valore minimo e 10 il valore massimo
8b	La tua scuola, università o azienda	
8c	La città in cui vivi	
8d	L'Italia	
8e	L'Europa	
8f	Il mondo intero	
8g	Tra queste a quale ti senti di appartenere di più?	
9	Quanto ti interessa la politica?	Da 0 a 10, dove 0 indica poco interessato e 10 molto interessato
10	<b>Quanto sei d'accordo con queste affermazioni</b>	
10a	Per quanto ci diamo da fare, il corso della nostra esistenza è in gran parte determinato da forze incontrollabili	Risposta su scala da 10 (completamente d'accordo) a 0 (completamente contrario)
10b	Le cose andrebbero meglio per tutti se ognuno si decidesse a contare solo sulle proprie forze	
10c	Tutti dovrebbero imparare fino da bambini a stare al posto che la società ha loro assegnato	
11	A che indirizzo possiamo spedirti il welcome kit dell'evento?	Indirizzo di spedizione
12	Che taglia porti?	Risposta multipla: [S/M/L/XL]

<b><i>Ipsos Campione Statisticamente rappresentativo giovani per Quale Futuro</i></b>		
<b>Genere</b>	<b>IPSOS</b>	<b>Selezionati Visionary</b>
Maschio	51,25%	50,97%
Femmina	48,75%	49,03%
<b>Età</b>	<b>IPSOS</b>	<b>Selezionati Visionary</b>
14-19	25,00%	24,03%
20-25	26,25%	26,61%
26-30	23,75%	23,71%
31-35	25,00%	25,65%
<b>Istruzione</b>	<b>IPSOS</b>	<b>Selezionati Visionary</b>
Laurea Diploma	50,00%	56,13%
Licenza Media/Elementare/Nessuna	50,00%	43,87%
<b>Stato occupazionale</b>	<b>IPSOS</b>	<b>Selezionati Visionary</b>
occupato	45,00%	42,59%
non occupato	35,00%	39,35%
neet (non studia e non lavora)	20,00%	18,06%
<b>Area geografica</b>	<b>IPSOS</b>	<b>Selezionati Visionary</b>
Nord Ovest	25,00%	24,37%
Nord Est	11,25%	13,87%
CentroNord	16,25%	17,90%
CentroSud	23,75%	21,12%
Sud e isole	23,75%	22,74%
<b>Provenienza cittadina</b>	<b>IPSOS</b>	<b>Selezionati Visionary</b>
0-10 mila ab	25,00%	25,16%
10-30 mila ab	11,25%	24,04%
30-100 mila ab	16,25%	19,19%
oltre 100 mila ab	23,75%	31,61%

## Appendice B - Scalette edizioni Visionary Days

Visionary Days 2017				
Inizio	Durata	Relatore	Attività	Descrizione
09:00	01:00		Walk in	Accredito registrazione
10:00	00:05		Opening	Apertura e video lancio
10.05	00:10	Intervento Paola Pisano (Assessore innovazione Città di Torino)	Saluti istituzionali Città di Torino	
10.15	00:15	Intervento Emilio Paolucci (Vice rettore per la didattica Polito)	Saluti istituzionali Politecnico di Torino	
10:30	00:01	Stefano Saladino	Intro prima sessione	Regole del gioco
10.31	00:14	Dario Cottafava	Talk Internet degli Oggetti	Talk ispirazionale
10.45	00:45		1° Sessione	sessione di discussione ai tavoli
11:30	00:30		Coffee break	
12:00	00:01	Stefano Saladino	Intro seconda sessione	
12:01	00:14	Vittorio Curri	Talk Tecnologie di Comunicazione	Talk ispirazionale
12:15	00:45		2° Sessione	sessione di discussione ai tavoli
13:00	01:00		Pausa pranzo	
14:00	00:30	Stefano Saladino	Recap	analisi dei contenuti prodotti durante le sessioni mattutine
14:30	00:01	Stefano Saladino	Intro terza sessione	
14:31	00:14	Francesca Bosco	Talk Internet della Fiducia	Talk ispirazionale
14:45	00:45		3° Sessione	sessione di discussione ai tavoli
15:30	00:01	Stefano Saladino	Intro quarta sessione	
15:31	00:14	Federico Morello	Talk Digital Divide	Talk ispirazionale
15:45	00:45		4° Sessione	sessione di discussione ai tavoli
16:30	00:30		Coffee break	
17:00	00:01	Stefano Saladino	Intro quinta sessione	
17:01	00:29	Massimo Temporelli	Talk Antropologia Digitale	Talk ispirazionale
17:30	00:30		5° Sessione	sessione di discussione ai tavoli
18:00	00:30	Carmelo Traina	Recap	analisi dei contenuti prodotti durante le sessioni pomeridiane
18:30	00:30	Carmelo Traina	Saluti e chiusura	
19:00	05:00		Apericena\Dj Set	

## Visionary Days 2018

Inizio	Durata	Relatore	Attività	Descrizione
09.00	01.00		Walk in	Ingresso partecipanti
10.00	00.20		SHOW	
10.20	00.05	Matteo Caccia	Welcome	Benvenuto del presentatore
10.25	00.20	Rappresentanti Città di Torino e Politecnico di Torino	Saluti istituzionali	
10.45	00.05	Matteo Caccia	Regole del gioco	Presentazione della Giornata
10.50	00.04	Matteo Caccia	Lancio 1°TALK	
10.54	00.16	Simone Ungaro (Movendo Technology)	1° TALK	
11.10	00.50		1° Sessione	Discussione ai Tavoli
12.00	00.04	Matteo Caccia	Lancio 2°TALK	
12.04	00.16	Anna Cereseto (Professoressa Virologia Molecolare)	2° TALK	
12.20	00.40		2° Sessione	Discussione ai Tavoli
13.00	01.30		PRANZO	
14.30	00.16	Matteo Caccia	Fine Pranzo + Recap	
14.46	00.04	Matteo Caccia	Lancio 3°TALK	
14.50	00.15	Stefano Galli (Reply)	3° TALK	
15.05	00.45		3° Sessione	Discussione ai Tavoli
15.50	00.04	Matteo Caccia	Lancio 4°TALK	
15.54	00.36	Andrea Pezzi (Imprenditore)	4° TALK	
16.30	01.14		4° Sessione	Discussione ai Tavoli
17.44	22.06		Fine Break	
15.50	00.04	Matteo Caccia	Lancio relatore	
15.54	01.55	Paola Pisano (Assessore città di Torino)	Talk motivazionale	
17.49	00.21	Matteo Caccia	Lancio Redazione	
18.10	00.20	Andrea Signorelli (Giornalista)	RECAP	Analisi dei contenuti prodotti durante le sessioni pomeridiane
18.30	00.15		5° Sessione	Discussione ai Tavoli
18.45	00.15	Marco Savini (Big rock)	Talk emozionale	
19.00	00.10		Closing Show	
19.10	00.20	Presidente Visionary	Presentazione livebook	
19.30	01.00		Distribuzione LiveBook	
20.30			DJ-SET + APERITIVO	

Visionary Days 2019					
Torino				Genova	
Inizio	Durata	Cosa / Relatori / Artisti	Descrizione	Cosa / Relatori / Artisti	Descrizione
09:30	01:00	Walk In	Ingresso Partecipanti	Walk In	Ingresso Partecipanti
10:30	00:18	Opening Show	Moderat + Counter + Show Di Apertura	Opening Show	Moderat + Counter + Show Di Apertura
10:48	00:04	Marco Taddeo	Introduzione Visionary Days 2019	Tommaso Sorgente	Introduzione Visionary Days 2019
10:52	00:01	Tommaso - Marco	Collegamento Con Genova	Tommaso - Marco	Collegamento Con Genova
10:53	00:03	Luca Vecchi	Regole Del Gioco	Tommaso Sorgente	Regole Del Gioco
10:56	00:02	Luca Vecchi	Introduzione	Presentatore	Introduzione
10:58	00:01	Luca Vecchi	Lancio Talk 1	Presentatore	Lancio Talk 1
10:59	00:15	Gabriella Greison	Talk 1	Stefano Bertacchi	Talk 1
11:14	00:25	Sessione 1	Prima Sessione Di Lavoro Ai Tavoli	Sessione 1	Prima Sessione Di Lavoro Ai Tavoli
11:39	00:01	Luca Vecchi	Lancio Talk 2	Presentatore	Lancio Talk 2
11:40	00:15	Duccio Canestrini	Talk 2	Nicola Zanardi	Talk 2
11:55	00:25	Sessione 2	Seconda Sessione Di Lavoro Ai Tavoli	Sessione 2	Seconda Sessione Di Lavoro Ai Tavoli
12:20	00:01	Luca Vecchi	Lancio Talk 3	Presentatore	Lancio Talk 3
12:21	00:15	Massimiano Tellini	Talk 3	Margherita Pagani	Talk 3
12:36	00:38	Sessione 3	Terza Sessione Di Lavoro Ai Tavoli	Sessione 3	Terza Sessione Di Lavoro Ai Tavoli
13:14	00:01	Luca Vecchi	Lancio Pranzo	Presentatore	Lancio Pranzo
13:15	01:00	Pranzo		Pranzo	
14:15	00:03	Luca Vecchi	Risveglio Animi + Lancio Talk 4		Risveglio Animi + Lancio Talk 4
14:18	00:15	Amedeo Balbi	Talk 4	Franco Malerba	Talk 4
14:33	00:57	Sessione 4	Quarta Sessione Di Lavoro Ai Tavoli	Sessione 4	Quarta Sessione Di Lavoro Ai Tavoli
15:30	00:01	Luca Vecchi	Lancio Talk 5	Presentatore	Lancio Talk 5
15:31	00:15	Paul	Talk 5	Maria Silva	Talk 5
15:46	00:30	Sessione 5	Quinta Sessione Di Lavoro Ai Tavoli	Sessione 5	Quinta Sessione Di Lavoro Ai Tavoli
16:16	00:01	Luca Vecchi	Lancio Talk 6	Presentatore	Lancio Talk 6
16:17	00:15	Giorgio Neri	Talk 6	Giorgio Neri	Talk 6
16:32	00:30	Sessione 6	Sesta Sessione Di Lavoro Ai Tavoli	Sessione 6	Sesta Sessione Di Lavoro Ai Tavoli

17:02	00:01	Luca Vecchi	Presentazione Ministro	Presentatore	Presentazione Collegamento Con Torino
17:03	00:30	Ministro Spadafora + Cecilia Sala	Q&A Con Il Ministro	Ministro Spadafora	Q&A Con Il Ministro
17:33	00:27	Coffee Break		Coffee Break	
18:00	00:20	Andrea Signorelli	Recap Della Giornata	Presentatore + Istituzioni	Saluti Istituzionali + Saluta
18:20	00:24	Luca Vecchi + Istituzioni	Saluti Istituzionali + Saluta	Presentatore	Lancio Talk 7
18:44	00:01	Fade To Black		Giorgio Neri	Talk 7
18:45	00:15	Linda Raimondo	Talk Esperienza	Sessione 7	Settima Sessione Di Lavoro Ai Tavoli
19:00	00:03	Closing Show		Closing Show	
19:03	00:05	Carmelo Traina	Talk Di Chiusura Visionary 2019	Carmelo Traina	Talk Di Chiusura Visionary 2019
19:08	01:49	Aperitivo		Aperitivo	
20:57	00:03	Walk Out		Walk Out	
21:00		Fine Evento		Load Out	

Visionary Days - Quale Futuro					
Inizio	Durata	Relatore	Attività	Descrizione	
10:30	00:05	Fil Grondona e Cecilia Sala	Apertura	Il presentatore apre la diretta e da il benvenuto ufficiale	
10:35	00:15	Carmelo + On. Spadafora + Cecilia	Saluti	Discorso di apertura + domande sul progetto	
10:50	00:05	On. Spadafora	Introduzione	Introduzione Presidente della Repubblica	
10:55	00:05		Video Campagna		
11:00	00:30	Discorso Mattarella + Dibattito	Discorso Mattarella	Spadafora + Carmelo Traina	
11:30	00:01		Video di start evento		
11:31	00:05	Fil Grondona	Spiegazione delle regole	Il presentatore spiega le regole della maratona	
11:36	00:02	Fil Grondona	Presentazione Speaker 1 - TEMA: Partecipazione	Presentatore introduce speaker 1	
11:38	00:15	Speaker 1	Talk1 - TEMA: Partecipazione	Lo speaker presenta il tema	
11:53	00:02		Video di intermezzo		
11:55	00:02	Cecilia Sala	Intro tavolo TEMA: Partecipazione	Cecilia ringrazia lo speaker e introduce il tavolo di discussione sul tema.	
11:57	00:02	Cecilia Sala	Introduzione panel	Introduzione del tavolo 1	
11:59	00:42	Cecilia Sala + Panelisti	Panel		

12:41	00:02		Video di intermezzo	
12:43	00:10	Fil Grondona	Momento sondaggio	Il presentatore lancia un sondaggio ai partecipanti sul tema discusso, i risultati in tempo reale vengono visualizzati.
12:53	00:02	Fil Grondona	Presentazione Speaker 2 - TEMA: Percorsi	Presentatore introduce speaker 2
12:55	00:15	Speaker 2	Talk 2 - TEMA: Percorsi	Lo speaker presenta il tema
13:10	00:02		Video di intermezzo	
13:12	00:02	Cecilia Sala	Intro tavolo TEMA: Percorsi	Cecilia ringrazia lo speaker e introduce il tavolo di discussione sul tema.
13:14	00:02	Cecilia Sala	Introduzione TAVOLO 1	Introduzione del tavolo 1
13:16	00:20	Cecilia Sala + Panelisti	Tavolo 1	Discussione aperta sul tema tra ospite e community moderata da presentatore
13:36	00:02	Cecilia Sala	Introduzione TAVOLO 2	Introduzione del tavolo 2
13:38	00:20	Cecilia Sala + Panelisti	Tavolo 2	Discussione aperta sul tema tra ospite e community moderata da presentatore
13:58	00:02		Video di intermezzo	
14:00	00:02	Fil Grondona	Annuncio Pranzo	
14:02	01:10		Pausa Pranzo	
15:12	00:10		Apertura welcome back	
15:22	00:02	Presentatore	Presentazione Speaker 3 - TEMA: Pianeta	Presentatore introduce speaker 3
15:24	00:15	Speaker 3	Talk 3 - TEMA: Pianeta	Lo speaker presenta il tema
15:39	00:02		Video di intermezzo	
15:41	00:02	Cecilia Sala	Intro tavolo TEMA: Pianeta	Cecilia ringrazia lo speaker e lo intervista
15:43	00:02	Cecilia Sala	Introduzione TAVOLO 1	Introduzione del tavolo 1
15:45	00:20	Cecilia Sala + Panelisti	Tavolo 1	Discussione aperta sul tema tra ospite e community moderata da presentatore
16:05	00:02	Cecilia Sala	Introduzione TAVOLO 2	Introduzione del tavolo 2
16:07	00:20	Cecilia Sala + Panelisti	Tavolo 2	Discussione aperta sul tema tra ospite e community moderata da presentatore
16:27	00:02		Video di intermezzo	
16:29	00:02	Fil Grondona	Presentazione Speaker 4 - TEMA: Incontro	Presentatore introduce speaker 4 + Jingle
16:31	00:15	Speaker 4	Talk 4 - TEMA: Incontro	
16:46	00:02		Video di intermezzo	
16:48	00:02	Cecilia Sala	Intro tavolo TEMA: Incontro	Cecilia ringrazia lo speaker e lo intervista
16:50	00:02	Cecilia Sala	Introduzione TAVOLO 1	Introduzione del tavolo 1

16:52	00:20	Cecilia Sala + Panelisti	Tavolo 1	Discussione aperta sul tema tra ospite e community moderata da presentatore
17:12	00:02	Cecilia Sala	Introduzione TAVOLO 2	Introduzione del tavolo 2
17:14	00:20	Cecilia Sala + Panelisti	Tavolo 2	Discussione aperta sul tema tra ospite e community moderata da presentatore
17:34	00:02		Video di Intermezzo	
17:36	00:10	Fil Grondona	Sondaggio	Il presentatore lancia un sondaggio ai partecipanti sul tema discusso, i risultati in tempo reale vengono visualizzati.
17:46	00:15	Cecilia & Ministro	Conclusioni	Presentazione di una preview dei risultati e lancio del sito dei risultati. Impegno del Governo per come continuerà il processo.
18:01	00:15	-	Chiusura	

Visionary Days 2020					
Inizio	Durata	Relatore	ATTIVITÀ STUDIO	ATTIVITÀ ZOOM	ATTIVITÀ STREAMING
09:30	00:10	-		Partecipanti entrano	
09:40	00:20		-	Breakout Room iniziale	
10:00	00:04	-	Opening Show	Opening Show	Opening Show
10:04	00:03	Vision Leaders	Intro Vision Leaders	Intro Vision Leaders	Intro Vision Leaders
10:07	00:06	Fil Grondona	Regole del gioco	Regole del gioco	Regole del Gioco
10:13	00:02	Tommaso Sorgente	Presentazione tematica Popoli	Presentazione tematica Popoli	Presentazione tematica Popoli
10:15	00:01	Fil Grondona	Presentazione Speaker Popoli	Presentazione Speaker	Presentazione Speaker
10:16	00:15	Sara Hejazi	Talk Popoli - Sara Hejazi	Talk Popoli - Sara Hejazi	Talk Popoli - Sara Hejazi
10:31	00:50	Maria Cafagna (Lorenzo Pregliasco, Niccolò Zancan, Anna Pozzi, Gabriele Micalizzi)	Video Popoli + Panel Popoli + Video Popoli	Sessione 1 + Sondaggio 1	Video Popoli + Panel Popoli + Video Popoli
11:21	00:02	Luca De Santis	Presentazione tematica Mondo	Presentazione tematica Mondo	Presentazione tematica Mondo
11:24	00:01	Fil Grondona	Presentazione Speaker Mondo (Snam + WB)	Presentazione Talk Mondo (Snam + WorldBank)	Presentazione Talk Mondo (World Bank) REC
11:25	00:15	Salina Abraham / Daniele Lucà	Talk Mondo (Snam + WB)	Talk Mondo (Snam + WB)	Talk Mondo (WB) REC
11:40	00:40	Maria Cafagna (Eleonora Cogo, Astrogiulia, Human Safari, Giorgia Pagliuca, Vincenzo Crupi)	Video Mondo + Panel Mondo + Video Mondo	Sessione 2 + Sondaggio 3	Video Mondo + Panel Mondo + Video Mondo
12:21	00:02	Tommaso Vitiello	Presentazione Tematica	Presentazione Tematica	Presentazione Tematica Uomo

			Uomo	Uomo	
12:23	00:01	Fil Grondona	Presentazione Speaker Uomo	Presentazione Speaker Uomo	Presentazione Speaker Uomo
12:25	00:15	Filippo Rizzante	Talk Uomo Filippo - Rizzante	Talk Uomo - Filippo Rizzante	Talk Uomo - Filippo Rizzante
12:40	00:40	Emiliano Audisio (Margherita Pagani, Raffaele Alberto Ventura, Corinna De Cesare, Giorgieness, Alessandro Battaglia)	Video Uomo + Panel Uomo + Video Uomo	Sessione 3 + Sondaggio 3	Video Uomo + Panel Uomo + Video Uomo
13:20	00:42	-	Lunch Break	Tappo	Tappo
14:03	00:10	Vincenzo Spadafora	Intervento ministro	Intervento ministro	Intervento ministro
14:03	00:03	Fil Grondona	Scalda pubblico	Scalda pubblico	Scalda pubblico
14:06	00:02	Cristina Martino	Presentazione Tematica Società	Presentazione Tematica Società	Presentazione Tematica Società
14:08	00:01	Fil Grondona	Presentazione Speaker Società	Presentazione Speaker Società	Presentazione Speaker Società
14:10	00:15	Cosima Buccoliero	Talk Società - Cosima Buccoliero	Talk Società - Cosima Buccoliero	Talk Società - Cosima Buccoliero
14:25	00:40	Emiliano Audisio (Margherita Pagani, Raffaele Alberto Ventura, Corinna De Cesare, Giorgieness, Alessandro Battaglia)	Video Società + Panel Società + Video Società	Sessione 4 + Sondaggio 4	Video Società + Panel Società + Video Società
15:05	00:01	Fil Grondona	Presentazione Speaker Risorse (FCA)	Presentazione Speaker FCA	Presentazione Speaker FCA
15:07	00:15	Costantino Fassino, Francesco Bianchi	Talk Risorse - FCA	Talk Risorse - FCA	Talk Risorse - FCA
15:22	00:40	Silvia Boccardi (Tommaso Proverbio, Luigi Eugenio Riccardo, Francesca Fracasso, Andrea Cerrato, Samanta Zisa)	Video Confini + Panel Community + Video Confini	Sessione 5 + Sondaggio 5	Video Confini + Panel Community + Video Confini
16:02	00:02	Elena Rajteri	Presentazione Tematica Spirito	Presentazione Tematica Spirito	Presentazione Tematica Spirito
16:05	00:01	Fil Grondona	Presentazione Speaker Spirito	Presentazione Speaker Spirito	Presentazione Speaker Spirito
16:06	00:15	Enzo Celli	Talk Spirito - Enzo Celli	Talk Spirito - Enzo Celli	Talk Spirito - Enzo Celli
16:21	00:40	Silvia Boccardi (Chiara Maiuri, Eugenio Cesaro, Don Carlo Pizzocaro, Lumpa, Chiara Dello Iacovo)	Video Spirito + Panel Spirito + Video Spirito	Sessione 6 + Sondaggio 6	Video Spirito + Panel Spirito + Video Spirito

17:02	00:01	Fil Grondona	Presentazione Talk Azione	Presentazione Talk Azione	Presentazione Talk Azione
17:03	00:15	Tiziana Ciampolini	Talk Azione - Tiziana Ciampolini	Talk Azione - Tiziana Ciampolini	Talk Azione - Tiziana Ciampolini
17:18	00:40	Silvia Boccardi (Sara Hejazi, Cosima Buccoliero, Tiziana Ciampolini, Enzo Celli)	Video Azione + Panel Speaker + Video Azione	Sessione 7	Video Azione + Panel Speaker + Video Azione
17:59	00:03	Fil Grondona	Saluto di Fil	Saluto di Fil	Saluto di Fil
		-	-	Sondaggio 7	Sondaggio 7
18:02	00:15	Movimento	Talk Visionary - Movimento	Movimento	Movimento

## Appendice C - Eventi realizzati da Plesh Tech SRL nel periodo di stesura della tesi

Data	Nome Evento	Cliente	Agenzia	Tipologia	Interesse	Trasmissione
13/04/2020	Stay on Monday	Associazione KeepOn Live	Plesh	Full Digital	Pubblico	Streaming - Facebook
25/04/2020	Liberi tutti	Thlon	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
29/04/2020	We Are HERe e.vent	Politecnico di Torino	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
03/05/2020	Cena Sociale	Eugenio in via di Gioia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
04/06/2020	Wired Next Fest	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
15/06/2020	Premio Industria Felix	Industria felix Magazine	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
19/06/2020	Premio Industria Felix	Industria felix Magazine	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
18/06/2020	Wired Next Fest	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
19/06/2020	Diversity	Diversity	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
19/06/2020	Premio Industria Felix	Industria Felix Magazine	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
21/06/2020	Festival dell'Amore	Piano B	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming + Zoom
25/06/2020	Premio Industria Felix	Industria Felix Magazine	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
26/06/2020	VTalks Confini	Visionary	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
26/06/2020	Youth4Climate	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
28/06/2020	Prendiamola Con Filosofia-SIAMO PRIDE	Thlon	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
06/07/2020	VTalks Città	Visionary	Plesh	Ibrido	Pubblico	Zoom
09/07/2020	Dyson Digital Summit	Dyson Italia	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
09/07/2020	Wired Next Fest	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
10/07/2020	Canon Reimagine	Canon Italia	Piano B	Ibrido	Privato	LiveStorm
13/07/2020	Canon Reimagine	Canon Italia	Piano B	Ibrido	Privato	LiveStorm
14/07/2020	AW LAB is me	AW Lab Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Facebook + Instagram
21/07/2020	VTalks Turismo	Visionary	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
24/07/2020	Youth4Climate e2	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
28/08/2020	Youth4Climate e3	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook

01/09/2020	Stef Workshop p1	STEF Italia	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
09/09/2020	Stef Workshop p2	STEF Italia	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
15/09/2020	vTalks	Visionary	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
17/09/2020	Wired Next Fest	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
19/09/2020	3M-KCI	3M	NEXT	Full Digital	Privato	Piattaforma Proprietaria
22/09/2020	vTalks AMBIENTE	Visionary	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
25/09/2020	Youth4Climate e4	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
30/09/2020	Wired Next Fest	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
09/10/2020	Wired Fisico	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
13/10/2020	STEF	STEF Italia	Plesh	Ibrido	Privato	Zoom
14/10/2020	vTalks SANITA'	Visionary	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
15/10/2020	ITS VOTAZIONI p1	International Talent Support	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
16/10/2020	ITS VOTAZIONI p2	International Talent Support	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
17/10/2020	ANG	Agenzia Nazionale Giovani	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom + Social
21/10/2020	ITS Premiazioni	International Talent Support	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming YouTube
22/10/2020	3M Chirurgia	3M	NEXT	Full Digital	Privato	Piattaforma Proprietaria
23/10/2020	Youth4Climate episode5	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
28/10/2020	Bilancio Di Genere	Politecnico di Torino	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
03/11/2020	vTalks PHYD	Visionary	Plesh	Ibrido	Pubblico	Zoom + Facebook + Streaming
05/11/2020	3M UK	3M	NEXT	Full Digital	Privato	Piattaforma Proprietaria
13/11/2020	vTalks CITTA'	Visionary	Plesh	Ibrido	Pubblico	Zoom + Facebook + Streaming
16/11/2020	Industria Felix DAY 01	Industria Felix	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
16/11/2020	Industria Felix DAY 02	Industria Felix	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
16/11/2020	Industria Felix DAY 03	Industria Felix	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom

16/11/2020	UnBruttoT1po	Sostegno70	Plesh	Full Digital	Privato	Streaming Privato
18/11/2020	Youth4Climate ep6	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
24/11/2020	WIRED TRENDS Day1	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
25/11/2020	WIRED TRENDS Day2	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
26/11/2020	JohnDeree	Johon Deree Italia	NEXT	Full Digital	Privato	Microsoft Teams
28/11/2020	EBEC	BEST Torino	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom
30/11/2020	BEA Votazioni	ADC Group	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
04/12/2020	Coca-Cola HBC Italia	Coca-Cola HBC Italia	Next	Ibrido	Privato	Zoom
10/12/2020	SheHacksPolito2020	Politecnico di Torino	Plesh	Full Digital	Pubblico	Zoom + YouTube
11/12/2020	3M France	3M	NEXT	Full Digital	Privato	Piattaforma Proprietaria
11/12/2020	Youth4Climate ep7	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
16/12/2020	Mooney	Mooney	NEXT	Full Digital	Privato	Zoom
17/12/2020	vTalks Eni	Visionary	Plesh	Ibrido	Pubblico	Zoom + Facebook + Streaming
21/12/2020	Angelini	Angelini Pharma	Piano B	Full Digital	Privato	Streaming Proprietario
30/12/2020	ANG Erasmus+ Youth	Agenzia Nazionale Giovani	Plesh	Ibrido	Pubblico	Zoom + Social
08/01/2021	UnoNonBasta COTTARELLI	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
22/01/2021	FCA Hackaton	Visionary	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
22/01/2021	Youth4Climate e8	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
27/01/2021	Michele Bravi	Michele Bravi	Piano B	Ibrido	Pubblico	Zoom
28/01/2021	Angelini	Angelini Pharma	Piano B	Full Digital	Privato	Streaming Proprietario
04/02/2021	Rizzoli	Rizzoli	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
05/02/2021	Angelini	Angelini Pharma	Piano B	Full Digital	Privato	Streaming Proprietario
11/02/2021	Bimby	Worweck	NEXT	Ibrido	Pubblico	Facebook + Instagram
12/02/2021	Mondadori	Mondadori	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
24/02/2021	Disney	Disney Italia	Ninetynine	Full Digital	Privato	Zoom Webinar
26/02/2021	Ferrari F21	Scuderia Ferrari	Ninetynine	Ibrido	Privato	Zoom

26/02/2021	Youth4Climate e9	World Bank	Piano B	Full Digital	Pubblico	Zoom + Facebook
03/03/2021	KIA	KIA	Prodea	Ibrido	Privato	Zoom
05/03/2021	Banca Intesa	Intesa Sanpaolo	Prodea	Ibrido	Pubblico	Zoom + ANSA
08/03/2021	CUG	Politecnico di Torino	Plesh	Full Digital	Privato	Zoom
16/03/2021	Sephora	Sephora Italia	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
17/03/2021	WIRED Health day1	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
18/03/2021	WIRED Health day2	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
20/03/2021	PIEMONTE2027	Regione Piemonte	Plesh	Ibrido	Pubblico	Zoom + Streaming
22/03/2021	WeAreHere TWITCH	Politecnico di Torino	Plesh	Full Digital	Pubblico	Twitch + Facebook
24/03/2021	TAKEDA Day1	Takeda Italia	NEXT	Full Digital	Privato	Zoom
25/03/2021	Takeda Day2	Takeda Italia	NEXT	Full Digital	Privato	Zoom
30/03/2021	BestBrands2021	Service Plan + Rai Pubblicità	Plesh	Ibrido	Privato	Zoom
01/04/2021	Coca-Cola TownHall	Coca-Cola HBC Italia	NEXT	Full Digital	Privato	Microsoft Teams
06/04/2021	ACasaConFil puntata02	GOODO Studio	Plesh	Ibrido	Pubblico	YouTube
07/04/2021	ACasaConFil puntata01	GOODO Studio	Plesh	Ibrido	Pubblico	YouTube
07/04/2021	ACasaConFil puntata04	GOODO Studio	Plesh	Ibrido	Pubblico	YouTube
08/04/2021	ACasaConFil puntata03	GOODO Studio	Plesh	Ibrido	Pubblico	YouTube
09/04/2021	ACasaConFil puntata05	GOODO Studio	Plesh	Ibrido	Pubblico	YouTube
09/04/2021	ACasaConFil puntata06	GOODO Studio	Plesh	Ibrido	Pubblico	YouTube
14/04/2021	Wired Next Fest 2021 DAY1	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
16/04/2021	Angelini evento interno	Angelini Pharma	Piano B	Full Digital	Privato	Microsoft Teams
21/04/2021	Angelini	Angelini Pharma	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
22/04/2021	Conferenza Stampa	Intesa Sanpaolo	Prodea	Ibrido	Pubblico	Zoom + ANSA
23/04/2021	PianoBDemoDAY	Mini Studio	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
29/04/2021	Ciò che conta ora	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
07/05/2021	3M	3M	NEXT	Full Digital	Privato	Piattaforma Proprietaria
12/05/2021	Wired Next Fest ep2	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario

13/05/2021	WILL ep2	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
14/05/2021	Illy	Illy	Piano B	Full Digital	Privato	Privato
19/05/2021	EDISON - Bimbi in ufficio	Edison Italia	Piano B	Ibrido	Privato	Streaming Proprietario
20/05/2021	EDISON - Bimbi In Ufficio	Edison Italia	Piano B	Ibrido	Privato	Streaming Proprietario
20/05/2021	WILL Boeri	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
24/05/2021	AZIMUT	Azimut	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
25/05/2021	ANGELINI TMAP	Angelini Pharma	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
03/06/2021	WILL Albertini	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
12/06/2021	San Pellegrin	San Pellegrino	NEXT	Full Digital	Privato	Microsoft Teams
15/06/2021	Benetti	Benetti	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
15/06/2021	Pulsee Digital Event	Axpo Energia	Gruppo Peroni	Ibrido	Privato	Zoom
15/06/2021	Triumph	Triumph	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
16/06/2021	3M - Open Abdomen	3M	NEXT	Full Digital	Privato	Piattaforma Proprietaria
16/06/2021	WIRED ep3	Wired Italia	Piano B	Ibrido	Pubblico	Streaming Proprietario
17/06/2021	IED	IED Milano	Plesh	Fisico + Digitale	Privato	Fisico + Zoom
17/06/2021	San Pellegrino	San Pellegrino	NEXT	Full Digital	Privato	Microsoft Teams
17/06/2021	SLOGGI	Sloggi	Piano B	Full Digital	Privato	Zoom
17/06/2021	WILL Soldi	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
21/06/2021	Politecnico Pride	Politecnico di Torino	Plesh	Fisico + Digitale	Pubblico	Fisico + Zoom + Streaming
21/06/2021	Torre Velasca Ouverture	Hines	Piano B	Fisico + Digitale	Pubblico	Fisico + Streaming
01/07/2021	Club Degli Eventi	ADC Group	Piano B	Ibrido	Privato	Zoom
01/07/2021	WILL Cingolani	Will Italia	Plesh	Full Digital	Pubblico	Instagram
08/07/2021	Farindustria - Assemblea Pubblica 2021	Farindustria	The Triumph	Fisico + Digitale	Privato	Fisico + Zoom + Streaming
08/07/2021	China Unposted	Invesco + Will	Plesh	Ibrido	Pubblico	Instagram