

# Il colosso dei Pc e le «App sociali» made in Puglia

**LUCA MAZZA**  
MONOPOLI (BARI)

**C'**è «Stay Alive», un'applicazione costruita su misura per gli anziani residenti in case di riposo: consente agli ospiti delle strutture di seguire le proprie famiglie (ed essere seguiti, a loro volta, da figli e nipoti), parlando, scambiando foto e informazioni in tempo reale con il solo ausilio di un tablet. Poi c'è «Saracen», il robot pensato soprattutto per i bambini affetti da autismo: si propone di minimizzare il "rifiuto" dei piccoli verso il mondo esterno contribuendo ad accrescere il loro livello di concentrazione e di interazione. E c'è anche «Kiss Health», un progetto basato su un sistema integrato per l'educazione e la diagnosi di problemi e squilibri posturali.

Sono alcune delle principali novità tecnologiche "made in Puglia" e ad alta rilevanza sociale. Sono state presentate a Monopoli, nel corso di un evento organizzato da Asus, azienda leader a livello mondiale nel settore, in collaborazione con il suo partner locale Help Computer. Quest'ultima è una realtà attiva e radicata da oltre dieci anni sul territorio che collabora con molte start up per individuare e distribuire dispositivi software e hardware in grado di abilitare diverse funzioni e sviluppare competenze mediante l'utilizzo della tecnologia.

«La Puglia sta diventando sempre più all'avanguardia nella



Staff Asus e Help Computer

proposta di innovazioni che riguardano la formazione, la diagnosi, l'assistenza e il superamento delle distanze digitali per anziani, bambini e disabili – racconta il 42enne Mimmo Dormio, fondatore di Help Computer –. Abbiamo giovani con idee e ben preparati professionalmente, forse manca l'apporto dello Stato che spesso non riesce a stare al passo con la tecnologia». In effetti, proprio di questo aspetto si lamentano tanti altri imprenditori del settore che operano nel Sud. Come Alessandro Bassano, responsabile dell'azienda "Mondoausili" di Anagni (Salerno), presente anche lui al meeting pugliese. «Noi studiamo e realizziamo software educativi e didattici per varie fasce di disabilità con l'obiettivo di favorire l'apprendimento e l'integrazione di queste persone attraverso le nuove tecnologie – spiega –. Abbiamo strumenti di

ogni tipo: da tastiere per ipovedenti a dispositivi in grado di funzionare con un minimo movimento di un muscolo o di una palpebra. A volte però è difficile lavorare, perché il nomenclatore tariffario nazionale per la fornitura di apparecchiature a questi soggetti è aggiornato al 1999, quindi il Servizio sanitario quasi sempre non prevede contributi per l'acquisto di nuovi macchinari».

Nel corso della kermesse, inoltre, sono state illustrate due applicazioni basate sul concetto della realtà aumentata. Si tratta di sistemi sviluppati dall'azienda pugliese Mediasoft per la basilica di Santa Croce a Firenze e per l'acquario di Genova. Grazie a queste "guide digitali" per tablet, bambini e ragazzi saranno maggiormente coinvolti nelle visite, in quanto avranno l'opportunità di "parlare" con i personaggi storici o con i delfini e immagazzineranno informazioni nel modo più semplice che conoscono, ovvero giocando. «Se non è al servizio dell'uomo, la tecnologia è totalmente inutile e credo che possa fornire un contributo importante anche nella costruzione del nuovo Welfare di cui oggi l'Italia ha un disperato bisogno – afferma Andrea Galbiati, country manager di Asus Italia –. "Stay Alive" e il robot per i bambini autistici sono due esempi concreti di quella che definisco la tecnologia positiva. E su cui bisogna continuare a investire».

© RIPRODUZIONE RISERVATA