

## **Applicazioni e design per il metaverso: nasce Ultra, società del gruppo Spindox che realizza esperienze immersive nei mondi virtuali**

**Ultra opererà nel mercato legato alle tecnologie di realtà virtuale, aumentata e ibrida, gestendo tutta la filiera creativa, produttiva e commerciale. Alla guida della società l'architetta Valentina Temporin e il designer digitale John Volpato.**

**Spindox S.p.A.** ("Spindox", TICKER: SPN), società italiana di riferimento nel mercato dei servizi e dei prodotti ICT (Information & Communication Technology) destinati all'innovazione digitale delle imprese, ha partecipato in data odierna e con una quota del 55% alla costituzione di Ultra SRL.

Le restanti quote del capitale di Ultra Srl sono state sottoscritte, in quanto al 15%, da soggetti privati interessati all'opportunità di investimento nell'iniziativa e, in quanto al 30%, a professionisti attivi nella realizzazione dei progetti che costituiranno il core business della società. Nessuno degli azionisti di minoranza è da considerarsi parte correlata.

Ultra opererà nel mercato legato alle applicazioni di realtà virtuale (*virtual reality*), realtà aumentata (*augmented reality*) e realtà mista o ibrida (*mixed reality*), realizzando applicazioni esclusive e gestendo tutta la filiera creativa, produttiva e commerciale. La società si occuperà dunque di progettare, sviluppare e commercializzare prodotti e servizi concepiti per abilitare esperienze immersive all'interno di spazi virtuali privati o di mondi sociali virtuali (metaversi), ovvero:

- applicazioni software che possono funzionare autonomamente su dispositivi dedicati;
- ambienti virtuali destinati alle piattaforme oggi riconducibili ai modelli *private metaverse* e *public metaverse*.

Tale mercato si connota per le enormi prospettive di sviluppo. Di fatto, il metaverso può costituire la prossima generazione di Internet, in cui il mondo fisico e quello virtuale si combinano in modo persistente e immersivo. Un metaverso indipendente dai dispositivi, accessibile tramite PC, console per videogiochi e smartphone potrebbe dare vita a un ecosistema molto vasto. Citigroup stima che il mercato totale indirizzabile per il metaverso potrebbe crescere, a livello globale, fino a raggiungere un valore compreso tra gli 8.000 e i 13.000 miliardi di dollari entro il 2030.

La catena del valore del metaverso è articolata in sette livelli: esperienze, piattaforme per l'incontro fra domanda e offerta, sistemi per la creazione e distribuzione di contenuti, sistemi di computazione, tecnologie per la decentralizzazione, interfacce e infrastrutture. Ultra intende indirizzare in modo specifico il primo di questi sette layer, ovvero quello relativo ai servizi che abilitano esperienze. A titolo esemplificativo, si possono menzionare i seguenti ambiti esperienziali o casi d'uso, tutti con un enorme potenziale a livello di business: collaborazione aziendale e smart working, formazione, architettura, musei, settore fieristico, gaming, e-commerce, mercato immobiliare, turismo, spettacolo, fitness.





Ultra prevede di rivolgersi a due segmenti di mercato:

- Industria in genere, interessata alla creazione di ambienti virtuali a supporto della valorizzazione del proprio brand, della comunicazione, della formazione e in ogni altro contesto.
- GLAM, ovvero gallerie, biblioteche, archivi, musei e istituzioni pubbliche e private che operano nel campo della valorizzazione di beni culturali, artistici e di prodotti dell'ingegno umano;

Di particolare interesse, dal punto di vista del Gruppo, la possibilità di utilizzare la realtà virtuale per dare vita a modelli digitali di un prodotto, una macchina o fabbrica nel contesto dell'Industria 4.0. Attraverso la sua unit aHead Research, infatti, Spindox è leader nella costruzione di modelli di simulazione degli elementi fisici e concettuali di un sistema, realizzati generando e introducendo variabili casuali per effettuare analisi di tipo WHAT-IF. L'integrazione fra simulazione e realtà virtuale è fondamentale nella prospettiva del digital twin, ossia la rappresentazione digitale di un magazzino o di una catena di approvvigionamento, connessa in tempo reale con la realtà fisica. Il digital twin consente di capire come efficientare la movimentazione delle merci, simulando i percorsi delle spedizioni, oppure di definire il posizionamento migliore dei prodotti negli scaffali e il layout ottimale del magazzino. Si tratta di un mercato che potrebbe raggiungere un valore di 540 miliardi di dollari entro il 2025 (fonte: Capgemini Research Institute, 2022).

Nel team di Ultra troveranno collocazione esperti di architettura e design, nonché tecnici con competenze di modellazione e sviluppo 3D. A capo guidare la squadra saranno Valentina Temporin e John Volpato – rispettivamente coi i ruoli di Presidente e Amministratore Delegato – che dal 2018 si occupano di progettare e realizzare esperienze in realtà virtuale e scenari metaverso.

### **Profilo di Valentina Temporin**

Valentina Temporin studia architettura all'Università Iuav di Venezia dove coordina il Master Processi Costruttivi Sostenibili dal 2010 al 2014. Segue un master in sostenibilità ambientale all'In/Arch - Istituto Nazionale di Architettura. Lavora tra Roma e Pechino per clienti pubblici e privati tra i quali Comune di Roma, Electa, MerckSerono. Nel 2015 fonda Poplab, premiata startup di fabbricazione digitale con un focus su progettazione parametrica e stampa 3D per la progettazione che va dagli oggetti ai componenti di facciata. Dal 2019 al 2022 dirige con John Volpato il progetto di ricerca T.E.A.M. (Time Enhanced Architectural Modeling) su architettura e realtà virtuale. Oggi è consulente su VR e metaverso e coordinatrice del Master MAED di Scuola Italiana Design. La sua ricerca si concentra da sempre sull'immaginare soluzioni per ottimizzare la relazione tra persone, spazi e nuove tecnologie applicando all'architettura un approccio *human-centered design*. Nelle esperienze immersive crea, pianifica e organizza soluzioni sostenibili ed esperienze uniche sia per i clienti che per gli utenti coinvolti.

### **Profilo di John Volpato**

John Volpato si diploma all'Accademia di Belle Arti di Venezia in nuove tecnologie per l'arte. Passando dal product design all'arte, dalla comunicazione al mondo dell'exhibit design, trova la sintesi capace di unire espressività umana e tecnologia nel design di esperienze immersive. Per rendere efficace la sua ricerca approfondisce gli ambiti tecnici digitali applicati alle arti visive e all'arte contemporanea, sviluppando un know-how unico richiesto sia dagli ambiti culturali che dalle aziende per il progetto di scenari virtuali. Dal 2010 al 2015 lavora a Venezia occupandosi di allestimenti multimediali interattivi e installazioni immersive con incarichi da parte di enti e istituzioni, tra cui Biennale di Venezia, Cipriani, Accademia di Belle Arti, Querini Stampalia. Dal 2019 al 2022 dirige con Valentina Temporin il progetto di ricerca T.E.A.M. (Time Enhanced Architectural Modeling) su architettura e realtà virtuale. Nel 2021 cura il VR setting per la mostra Supernova di Cao Fei al MAXXI di Roma e insegna interaction design al Master MAED di Scuola Italiana Design. Oggi lavora principalmente come VR art director per diverse aziende e istituzioni.

*«Al di là delle facili infatuazioni del momento, vediamo nel mondo dei metaversi, delle esperienze virtuali immersive e delle applicazioni VR, AR e ibride un potenziale game changer di enorme portata»* ha dichiarato Giulia Gestri, Presidente di Spindox. *«È importante esserci fin dall'inizio, in una fase in cui si sperimentano nuove tecnologie ma soprattutto si consolidano modelli di business. Ai nostri clienti offriamo in questo senso una guida che non vuole essere solo tecnica,*



*ma anche e soprattutto strategica, per muoversi con la necessaria consapevolezza lungo strade in gran parte inesplorate. D'altra parte – ha aggiunto Gestri – le sinergie fra la missione di Ultra e le altre componenti di offerta del Gruppo Spindox – dal digital twinning basato su modelli di simulazione matematica di aHead Research al digital marketing di Bixuit – sono più che evidenti.»*

*«Siamo felici di intraprendere questa nuova iniziativa all'interno del Gruppo Spindox» ha detto Valentina Temporin, Presidente di Ultra. «Il fatto essere parte integrante di una grande realtà, che può vantare un portafoglio clienti di primaria importanza, un set di competenze completo e una massa critica significativa costituisce sicuramente un fattore di vantaggio competitivo per quella che è, a tutti gli effetti, una start-up. Facciamo il nostro ingresso nel business delle realtà immersive con un posizionamento molto chiaro: vogliamo supportare aziende, imprese culturali, brand e istituzioni attraverso l'intero ciclo di vita nel passaggio alla virtualizzazione e al metaverso. Nei mondi virtuali di Ultra la qualità del design dello spazio si fonde con una traduzione, interpretazione e organizzazione fluida dei contenuti per dare vita ad esperienze che innescano relazioni commerciali e di networking e stimolano crescita collettiva e connessioni sociali. Le esperienze realizzate saranno coerenti con gli obiettivi di business identificati, capaci di portare valore ed efficacemente integrate con tutti gli altri touch point.»*

---

## **Riguardo Spindox**

*Spindox opera nel mercato dei servizi e dei prodotti ICT posizionandosi come società che progetta, sviluppa e integra innovazione. Essa si colloca fra le prime 50 imprese del settore nel nostro Paese per volume d'affari (fonte: IDC / Data Manager, dati 2020) e una di quelle con il più alto tasso di crescita negli ultimi quattro anni (CAGR 2017-2021 pari al 21%). Il gruppo conta oltre 1.000 dipendenti (al 31 dicembre 2021) distribuiti in nove sedi italiane: Milano, Roma, Maranello, Torino, Firenze, Cagliari, Trento, Bari e Ivrea e quattro società controllate estere in Spagna, Svizzera, Regno Unito e USA. La missione di Spindox è sostenere l'innovazione del business dei propri clienti, offrendo consulenza, servizi IT e di ingegneria di rete, integrando tecnologia, ricerca e intelligenza artificiale.*

## **Spindox S.p.A.**

Paolo Costa - Investor Relator + 39 02 910 95101 [paolo.costa@spindox.it](mailto:paolo.costa@spindox.it)

## **Media Relations**

### **Spriano Communication & Partners**

Via Santa Radegonda, 16 - 20121 Milano

Matteo Russo: Mob: +39 347 9834 881 [mrusso@sprianocommunication.com](mailto:mrusso@sprianocommunication.com)

Fiorella Girardo: Mob: +39 348 8577766 [fgirardo@sprianocommunication.com](mailto:fgirardo@sprianocommunication.com)

**Spindox S.p.A.**

Sede legale: Via Bisceglie 76, 20152 – Milano MI Italy