

“A.I. allo stato dell’arte”

Corso valido per il mantenimento della certificazione dei professionisti operanti nell’ambito della gestione dell’innovazione in accordo alla norma UNI 11814:2021

Profilo docenti

GIORGIO MANFREDI

Laurea in **Computer Science**. Dal 1989 al 1998, collabora con l'**IFC-CNR** (Istituto di Fisica Cosmica CNR) e, come ricercatore associato, con l'**INFN** (Istituto Nazionale di Fisica Nucleare) su progetti di A.I. e gestione dell'informazione digitale. I suoi lavori sono pubblicati su riviste nazionali ed internazionali. Nei successivi 15 anni lavora presso società **ICT-Telco** sulla progettazione e sviluppo di soluzioni innovative nel settore dei VAS e della Customer Interaction. Sviluppa esperienze in Italia e all'estero con R&D di varie multinazionali su progetti nel mondo dell'iterazione uomo-macchina.

Nel 2008 diventa Presidente della commissione **ICEEntertainment in ASAM - Università Cattolica**. Dal 2009 collabora con diversi istituti accademici, nazionale ed esteri, su progetti di Affective Computing. I suoi lavori sulla “human -like interaction” ottengono premi nazionali ed internazionali e visibilità sui principali media nazionali e su media internazionali. Alla fine del 2013 attraverso l'**ISMC** (International Space Medicine Consortium), diventa ricercatore aggregato **Nspires-NASA** sempre su temi relativi all'Artificial Empathy applicati alla didattica (EdTech).

Alcuni suoi progetti (5) sono stati trasformati in brevetti nazionali e internazionali. Per passione sviluppa anche progetti techno-artistici esposti in musei o manifestazioni culturali. Nel 2024 un suo progetto viene acquisto dal Computer History Museum (**CHM**) di Mountain View

FEDERICO PELUSO

Ex-Alumno e Teacher Assistant presso la **Vancouver Film School**. In Canada collabora con società di videogiochi statunitensi. **Senior Flame Artist e Visual Effects supervisor** per importanti Case di produzione e studi di Post. Nel 1999 fonda, tra i primi, una società di animazione 3D, dove si specializza come 3D developer e designer & digital artist.

Alcuni sue realizzazioni ottengono visibilità e premi internazionali(**Siggraph**).

Da oltre 10 anni sviluppatore e grafico 3D con i principali engine di mercato realizzando per enti culturali, eventi ed aziende performance digitali in 3D e AR/VR. Le sue realizzazioni vengono presentate **all'Expo Shangai 2010** (padiglione South Korea) e **all'Expo Energy di Astana 2017** (Padiglione Italia) oltre che in diversi musei e trasmissioni televisive su reti nazionali.

Segue il fenomeno della Generative A.I. fin dalla sua nascita e da subito sperimenta soluzioni innovative applicate alla gestione dell'immagine, dell'animazione 3D e della creazione video..

MAURIZIO VIVIANI

Laureato in Astrofisica con esperienza decennale di A.I (Machine e Deep Learning) e Big Data Analysis. Sviluppatore e docente di parallel computing, super-computing e quantum computing. Insegna questi temi in università negli USA e in Europa.

Nel corso della sua carriera professionale collabora con istituti accademici in tutto il mondo contribuendo allo sviluppo di decine di articoli scientifici. Come divulgatore e collaboratore scientifico partecipa a diversi eventi **DARPA, X-Prizes** e al **WEF di Davos**. E' redattore stabile per la **Elsevier Scientific Press**.

Nei primi anni 2000 collabora con enti spaziali, tra cui il **JPL** (Jet Propulsion Lab) nello sviluppo di progetti, basati su tecnologia **nVidia Jetson/Arduino** e tecniche **SLAM**, per la costruzione di apparati dedicati allo sviluppo di robot operanti in ambienti ostili e per l'esplorazione extra-planetaria.

Negli ultimi anni si concentra sull'utilizzo del deep learning per la gestione del patrimonio genetico, con particolare attenzione ai progetti di sequenziamento del genoma su larga scala e alle malattie rare e alla ricerca sulla genomica unicellulare.

Fondatore e co-fondatore di molti **FabLabs** e strutture di ricerca open source in Italia e nel mondo: **dal Brasile a Davos**

ANNAMARIA COLUCCI

laurea in Giurisprudenza nel 1991 e nel 2004/2006 **Master in Business Administration** al **MIP** (Politecnico di Milano).

Diciassette anni in diversi ruoli con crescenti responsabilità tra **Commerciale e Marketing**, in aziende multinazionali prevalentemente americane e tutte in ambito tecnologico, (office automation, sistemi informativi, telecomunicazioni) le consentono di essere un osservatore e di partecipare all'evoluzione del **digitale** nel mercato italiano.

Nel 2010 decide di intraprendere la libera professione e oltre alla **consulenza** in ambito **strategico**, marketing e commerciale, realizza progetti di **riorganizzazione**, M&A (Mergers & Acquisition), per piccole imprese e start up. Nel 2013 diventa socio **in Occambee s.r.l.**, società operante nel software innovativo (Chat bot, Conversational Platform e Artificial Intelligence) e contribuisce alla **progettazione di soluzioni innovative** in ambito turistico e didattico.

È **Innovation Manager** nel 2019; le relazioni con piccole aziende e start up la spingono ad approfondire i temi del **crowdfunding** e a conseguire la certificazione come **Campaign Manager** presso ECN (European Crowdfunding Network).

Nel Dicembre del 2021 fonda **Qualtia s.r.l.s.**, società di consulenza, compendio delle esperienze e competenze acquisite e focalizzata sui due abilitatori della crescita, tecnologia e accesso a capitali, per consentire la crescita aziendale e la nascita di nuovi progetti anche nel terzo settore.