

# Le startup su cui puntare: videogiochi e realtà virtuale

## Dodici progetti selezionati da Barcamper Garage

di LORENZO PEDRINI

**BOLOGNA** sarà fra i centri nevralgici del futuro dell'imprenditoria italiana. E la speranza espressa ieri dalle istituzioni e dal mondo industriale e accademico durante l'inaugurazione dell'acceleratore *Barcamper Garage*, che sosterrà nei prossimi mesi lo sviluppo di diverse startup attive sul mercato digitale. Sono dodici, per ora, i progetti di impresa selezionati da Barcamper Ventures e dPixel – fra migliaia passati al vaglio – per iniziare il percorso di accelerazione che sarà ospitato nella sede dell'ex Clinica Neurologica di via Foscolo. Gianluca Dettori, presidente di Primomiglio Sgr e ideatore del Garage, si è detto in proposito «pronto a portare in città una ventata di innovazione tecnologica e sviluppo economico, sostenuti anche dal nostro fondo, che ha già raccolto 30 milioni di euro e punta a toccare nei prossimi anni quota 50 milioni».

Le startup prescelte, infatti, saranno seguite per tre mesi dagli advisor professionisti di dPixel e la loro cre-

scita sarà finanziata attraverso le risorse del fondo Barcamper Ventures, nato grazie al sostegno di Banca Sella Holding, Fondazione Puglia, Società Reale Mutua di Assicurazioni, Fondo Italiano d'Investimento e Unindustria Bologna. Il presidente degli industriali bolognesi Alberto Vacchi, del resto, ha espresso «soddisfazione per la possibilità che le imprese di nuova generazione trovino nella nostra città un luogo ideale per crescere».

### ACCELERATORE

**Per tre mesi le imprese saranno seguite da advisor e aiutate a svilupparsi**

In quest'ottica, certamente, sarà irrinunciabile l'appoggio di politica e università. «È un altro passo avanti – ha dichiarato il sindaco Virginio Merola – al quale affiancheremo da gennaio altri 12 milioni di investimenti, equamente divisi fra un fondo per l'inclusione sociale dei gio-

vani e lo sviluppo della rete civica metropolitana». Gli ha fatto eco il rettore di Alma Mater Francesco Ubertini (nella foto), «sicuro che questo sia un tassello importante di una strategia che mira a implementare l'occupazione e la vocazione imprenditoriale dei giovani».

**I PRIMI** esempi pratici di questa attitudine erano, ieri, i titolari dei dodici soggetti individuati per l'accelerazione, di età compresa fra 25 e 40 anni e impegnati nei più diversi comparti digitali. Si spazia, infatti, dalle piattaforme cloud come Kpi6 e Cubbit ai servizi per le aziende come Transactionale, che si occupa di condivisione e acquisizione clienti, Competitor, che assiste nel monitoraggio dei prezzi, o come il software di intelligenza artificiale Awwhy.

Il settore più rappresentato, però, era quello videoludico, grazie ai videogiochi per tablet rivolti ai bambini di Colto, alla realtà virtuale di Remoria Vr, alla didattica digitale di Tinkidoo e alle scommesse online di Speed. Si rivolgono invece al monitoraggio telefonico di anziani e bambini le attività di Noon, mentre Nausdream promuove escursioni in barca in località marine e Medicalplat fornisce una facile chiave d'accesso alla telemedicina.

