

Report attività 2020

L*3 Lugano Living Lab

Il laboratorio urbano della Città di Lugano, per promuovere e facilitare l'innovazione e la ricerca in Città per la città

INDICE

Contesto	3
Il Manifesto di Lugano Living Lab	4
Struttura organizzativa	6
Composizione del network di L*3	7
Processi e gestione della Comunicazione	10
Approccio operativo	11
Divulgazione ed eventistica: La linea di comunicazione 2020 #digitaleènormale	11
Workshop Smart City Lab Basel	12
Workshop Lego Serious Play per l'Autunno Digitale di Lugano	12
Open conference Lugano goes digital	13
Open conference: Cos'è il Contact Tracing e perché riguarda tutti	14
Open conference: Società e Covid: quali sfide per le città?	16
Open conference: Covid, economia e prospettive future	18
Autunno Digitale di Lugano - Settembre-Novembre 2020	20
Aspettando le Giornate Digitali 5 Ottobre 2020	24
Giornate Digitali Svizzere e di Lugano 1 - 3 Novembre 2020	30
Partecipazione ad eventi	33
Attività: TAC Tecnologia Ambiente Competenze	40
Attività: CHILOMETROZERO.ch	42
Attività: PRENOTA LUGANO	44
Attività: MyLugano App	46
Attività: Speakers' corner	48
Attività: NEURALROPE#1 (update del progetto)	50
Ricerca e sviluppo: progetti sostenuti e richieste fondi	51
Partecipazione ad attività didattiche presso gli atenei	51
Online communication	52

**Contesto:
le linee di sviluppo
2018-2028
della Città di Lugano**

Linee di Sviluppo 2018-2028: Lugano Living Lab nasce dalla volontà della Città di Lugano di approcciarsi in maniera innovativa ai cambiamenti e alle sfide future che la città dovrà affrontare.

Questa esigenza è nata a seguito di diversi elementi hanno caratterizzato e modificato radicalmente la Città di Lugano nel recente passato; pensiamo in particolare al processo aggregativo che ha ridisegnato la città così come la conosciamo oggi (circa 67'000 abitanti e una superficie globale di 75.8 km²); al progetto "PNA" che ha ridefinito la struttura organizzativa della amministrazione cittadina; così come pure la definizione delle Linee di Sviluppo 2018-2028.

La necessità di una differente gestione della cosa pubblica, fondata sui dati e fatti e funzionale alla visione e alla strategia definite dal Municipio, ha portato a creare la piattaforma operativa "Lugano Living Lab", come risposta concreta atta a incentivare l'innovazione con lo scopo di migliorare la qualità di vita della cittadinanza e l'attrattiva della regione, attraverso un approccio orientato all'innovazione basata sul dialogo, la co-creazione e la collaborazione di tutte le forze già attive sul territorio.

Riferimento: <https://www.lugano.ch/la-mia-citta/identita-e-storia/visione-e-valori>

**La strategia digitale
della Città di Lugano**

Gli obiettivi della strategia digitale della Città di Lugano si fondano su alcuni semplici ma fondamentali principi, già riconosciuti dalla strategia federale di e-government:

- **"Digital first":** Nella realizzazione di servizi per i cittadini e per le imprese /si dà la priorità all'interazione digitale, rispetto all'offerta analogica. Le prestazioni tradizionali vengono mantenute, garantendo un approccio inclusivo nei confronti dei cittadini. I servizi digitali devono essere semplici, utili e adeguati ai destinatari. Inoltre le prestazioni digitalizzate devono essere fruibili dagli utenti senza discontinuità, incrementando l'efficienza e la qualità dei servizi offerti. Se l'automatizzazione di un processo è possibile e crea valore aggiunto agli utenti, essa va perseguita.

- **Apertura e trasparenza:** L'accesso ai dati gestiti dall'Amministrazione crea fiducia e trasparenza. I dati non personali rappresentano un bene comune e devono quindi essere riutilizzabili liberamente. I cittadini e le imprese devono poter accedere ai propri dati e, dove opportuno, gestirli autonomamente.

Il Manifesto di Lugano Living Lab

La piattaforma Lugano Living Lab nasce dalla volontà della Città di Lugano di approcciarsi in maniera innovativa ai cambiamenti e alle sfide future che la città dovrà affrontare.

Questa Esigenza è nata a seguito di diversi elementi hanno caratterizzato e modificato radicalmente la Città di Lugano nel recente passato; pensiamo in particolare al processo aggregativo che ha ridisegnato la città così come la conosciamo oggi (circa 67'000 abitanti e una superficie globale di 75.8 km²); al progetto "PNA" che ha ridefinito la struttura organizzativa della amministrazione cittadina; così come pure la definizione delle Linee di Sviluppo 2018-2028.

La necessità di una differente gestione della cosa pubblica, fondata sui dati e fatti e funzionale alla visione e alla strategia definite dal Municipio, ha portato a creare la piattaforma operativa "Lugano Living Lab", come risposta concreta atta a incentivare l'innovazione con lo scopo di migliorare la qualità di vita della cittadinanza e l'attrattiva della regione, attraverso un approccio orientato all'innovazione basata sul dialogo, la co-creazione e la collaborazione di tutte le forze già attive sul territorio.

Perché un laboratorio urbano?

Innanzitutto, si ritiene che Lugano si presti molto bene al concetto di laboratorio: un agglomerato non troppo grande ma nemmeno troppo piccolo, con un territorio eterogeneo (si passa dalle zone rurali della Valcolla a quelle urbane del centro cittadino). Inoltre, Lugano ha la fortuna di essere geograficamente posizionata nel cuore dell'Europa sulla direttrice nord-sud – un asse strategico di fondamentale importanza a cavallo dell'arco alpino – quale ponte di collegamento (per questioni geografiche ma anche linguistiche e culturali) tra Zurigo e il territorio elvetico d'oltre Gottardo da un lato, e Milano e l'Italia settentrionale dall'altro.

Si è deciso di operare in modalità di laboratorio anche secondo la logica del "learning by doing" perché senza poter provare, sperimentare e, a volte, anche sbagliare, non si può innovare. Non esiste un'innovazione "buona alla prima", per innovare è fondamentale poter testare, poter fare esperienze, confrontarsi e, in questo modo, accrescere le proprie competenze.

Inoltre, si ritiene che la città da sola non possa essere in grado di fare innovazione: la città ha bisogno di tutte le forze attive e di tutte le risorse presenti sul territorio. È quindi fondamentale integrare nel sistema tutti i portatori di interesse coinvolti: le istituzioni, il mondo accademico, le imprese e, non da ultimo, la cittadinanza, ovvero gli utilizzatori e beneficiari finali dell'innovazione promossa dalla città.

I partenariati con USI-Università della Svizzera italiana

Il 29 novembre 2018, la Città ha quindi finalizzato un protocollo d'intesa con l'Università della Svizzera Italiana (USI) per dar vita alla piattaforma Lugano Living Lab. Immediatamente, si è dato avvio alla costituzione del laboratorio con la ricerca attiva di partner privati. Il giorno della presentazione pubblica – il 3 maggio 2019 – la piattaforma aveva già conquistato la fiducia di un importante gruppo di partner qualificati e competenti. La rapidità e l'entusiasmo dell'adesione è un'ulteriore prova della bontà del progetto che si situa in un contesto di sviluppo cittadino e regionale tramite la realizzazione di progetti propri.

Il modello “living lab”, incentrato su un approccio partecipativo e co-creativo di innovazione aperta, si sta quindi affermando grazie al concorso di sforzi profusi dall’ente pubblico, dall’eccellenza scientifica fornita dal mondo accademico e dal vantaggio competitivo delle aziende e delle imprese attive nell’innovazione.

L’interconnessione fra questi soggetti, a nostro avviso, permetterà di accelerare una innovazione sistemica e di alto impatto, di realizzare progetti aprendo la strada a una città “laboratorio” composta da molteplici catalizzatori di esperienze, accomunati da uno spirito comune volto all’intraprendenza.

I vantaggi di Lugano Living Lab

I principali vantaggi di Lugano Living Lab sono: affrontare i problemi reali in modo olistico, valorizzare la collaborazione su più livelli tra gli attori in modo aperto, creare applicazioni concrete per l’implementazione di nuove tecnologie, promuovere l’integrazione verticale e l’interazione con gli utilizzatori, valorizzare il trasferimento tecnologico attraverso applicazioni concrete, sfruttare il potenziale dei dati generati dalla città.

Da ultimo, ma non per importanza, va segnalato che il 3 settembre 2019, Lugano Living Lab è entrato a far parte a tutti gli effetti della rete internazionale Enoll (European Network of Living Labs).

Lugano Living Lab è: orientamento tecnologico, cultura dell’innovazione, contesto reale, punto di contatto e di riferimento, comunicazione e divulgazione orientata al futuro.

Un luogo dove cittadini, imprese, mondo accademico e pubblica amministrazione possono in piena libertà promuovere, sviluppare, esplorare e sperimentare idee in un contesto di vita reale, l’unico che permette di testarne il beneficio e l’utilità a favore degli utenti finali (i cittadini).

Un contributo concreto alla realizzazione della “Visione Lugano 2028” tramite il miglioramento generale della qualità di vita, il rafforzamento del posizionamento quale città innovativa e un impulso allo sviluppo cittadino e alla diversificazione dell’economia.

Gli obiettivi di Lugano Living Lab

Le attività di Lugano Living Lab si sviluppano su 3 assi (obiettivi), derivanti dalle linee di sviluppo e dal progetto di riforma dell’amministrazione e più precisamente:

- Qualità di vita
- Crescita economica
- Trasformazione digitale e sostenibilità

Le varie attività verranno inoltre classificate nelle seguenti categorie:

- energia e mobilità
- salute e benessere
- educazione, formazione, ricerca e lavoro
- turismo, cultura e tempo libero
- vita sociale, sicurezza e integrazione
- edifici e spazi pubblici
- istituzioni e governance

Struttura organizzativa

Steering Committee di L*3

Fino a Dicembre 2020:

- Per la Città di Lugano: Robert Bregy, Segretario comunale
- Per l'USI: Boas Erez, Rettore

Da Dicembre 2020:

- Per la Città di Lugano: Robert Bregy, Segretario comunale
- Per l'USI: Luca Gambardella, Prorettore per l'innovazione e le relazioni aziendali

Unità Operativa di L*3

Fino a Dicembre 2020:

- Per la Città di Lugano: Elena Marchiori, Collaboratrice Scientifica
- Per l'USI: Anna Picco Schwendener, Ricercatrice

Da Marzo 2021:

- Per la Città di Lugano: 3 Collaboratori scientifici
Elena Marchiori, Andrea Scarinci, Jan Trautmann
- Per l'USI: Anna Picco Schwendener, Ricercatrice

Lugano Living Lab ha ospitato stagisti provenienti dall'USI:

- Jacopo Crespi: marzo 2020 - marzo 2021, Master in Media Management
- Giolitta Shadlou, agosto 2020 - dicembre 2020, Master in Public Management
- Janine Videva, Dicembre 2019 - Febbraio 2020 Master in Corporate

Composizione del network di L*3

Atenei



Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana

SUPSI



Aziende

L'adesione al network di L*3 per le aziende:

ad oggi le adesioni sono proposte sulla base di candidature volontarie dei grandi players del territorio attivi nell'ambito dell'innovazione e tecnologia.

Visione per il network di L*3:

è volontà di L*3 presentare un processo di raccolta delle adesioni pubblico da promuovere sui canali di comunicazione di L*3, nonché informare del relativo processo di selezione.

L'impegno del network di L*3:

- propone
- consiglia
- discute
- partecipa in modo volontario ai progetti

Non è previsto per il network di L*3:

- non è previsto un contributo economico di partecipazione
- non vi è obbligo di valutazione dei progetti di L*3
- non vi è obbligo per un sostenitore a partecipazione ai progetti di L*3

Aziende: dalla creazione di L*3 (3 maggio 2019):



Aziende (nuove ammissioni svolte durante l'Assemblea generale di L*3 2020):



Processi e gestione della Comunicazione

Nel suo primo anno di attività L*3 ha impostato la sua comunicazione su due livelli principali:

Comunicazione verso i cittadini, tramite:

- Sito web di L*3: www.luganolivinglab.ch
- Canali social di L*3
 - [instagram.com/luganolivinglab](https://www.instagram.com/luganolivinglab)
 - [linkedin.com/company/luganolivinglab](https://www.linkedin.com/company/luganolivinglab)
 - twitter.com/luganolivinglab
 - [facebook.com/LuganoLivingLab](https://www.facebook.com/LuganoLivingLab)
 - [youtube.com/luganolivinglab](https://www.youtube.com/luganolivinglab)
- Eventi/workshop
- Rilancio e sostegno alla comunicazione tramite altri canali ufficiali della Città di Lugano:
 - sito ufficiale della Città di Lugano www.lugano.ch
 - comunicati stampa da parte del Servizio Comunicazione della Città di Lugano
 - social media della Città di Lugano: LuganoMyCity e LuganoEventi
- Rilancio e sostegno alla comunicazione tramite altri canali ufficiali (siti, social media e newsletter) degli atenei e sostenitori di L*3

Comunicazione verso i sostenitori, tramite:

- Email dirette
- Tavoli tematici
- Assemblea generale

Gestione dell'Assemblea Generale di Lugano Living Lab:

L*3 ad oggi prevede una sola Assemblea Generale all'anno e che si svolge il primo venerdì del mese di dicembre.

A turno, il sostenitore di L*3 che lo desidera può ospitare l'assemblea presso la propria sede, facendo seguire l'incontro da un momento didattico (visita della sede, presentazione delle proprie attività e da un momento conviviale).

La prima Assemblea Generale di L*3 si è svolta il 6 Dicembre 2019 presso la sede di AIL.

L'Assemblea Generale 2020 si è tenuta il 4.12.20 in modalità virtuale a causa della situazione di emergenza sanitaria in corso.

Durante l'Assemblea Generale i sostenitori sono:

- informati e votano in merito alle nuove adesioni
- informati e discutono delle attività svolte durante l'anno
- informati e discutono delle macro-attività previste per l'anno seguente
- informati e discutono della nuova linea di comunicazione dell'anno seguente
- propongono, segnalano, discutono nuove attività e modalità di lavoro.

Approccio operativo: le attività principali

NOTA: Lugano Living Lab nel corso del primo anno di attività si è trovato ad operare in un contesto di emergenza sanitaria che ha modificato in parte i formati (eventi ibridi-online/offline) e alcuni cambi di programma. In particolare nel corso del 2020 si sono dovute posticipare alcune tavole di discussione in presenza con i sostenitori.

L'approccio operativo prevede tre grandi macro-ambiti di azione e i relativi principi:

- **Divulgazione ed eventistica:**
in questo contesto L*3 si impegna nello sviluppo contenutistico ed operativo di iniziative di vario genere in base alla linea di comunicazione dell'anno in corso. L*3 collabora e co-crea le iniziative in modo autonomo e/o in collaborazione con i players presenti nel territorio.
- **Sviluppo di progetti ideati e proposti dal laboratorio:**
in questo contesto L*3 si impegna a proporre e sviluppare progetti concreti in base a:
 - necessità della Città di Lugano;
 - a sostegno e in linea con la linea di comunicazione;
 - implementazione delle Linee di Sviluppo 2018-2028.
- **Sviluppo e sostegno operativo (non economico) a progetti proposti dai sostenitori e/o provenienti dai cittadini/privati:**
in questo contesto L*3 si impegna a proporre e sviluppare progetti concreti in base a:
 - necessità della Città di Lugano;
 - a sostegno e in linea della linea di comunicazione;
 - implementazione delle Linee di Sviluppo 2018-2028.

I prossimi capitoli presentano nel dettaglio le attività svolte nel corso del 2020 per ciascun ambito.

**Divulgazione ed
eventistica:
la linea di
comunicazione 2020
#digitaleènormale**

La linea di comunicazione di Lugano Living Lab dell'anno 2020 (primo anno di attività di L*3) è stata caratterizzata dal tema #digitaleènormale ovvero la presa di coscienza della pervasività della tecnologia nella quotidianità.

Ideazione della linea di comunicazione

la linea di comunicazione 2020 è emersa come risultato di un workshop/tavola rotonda svolta con i sostenitori di L*3 il 06.03.20 e dedicato alla pianificazione delle attività principali legate all'eventistica di L*3.

Il significato di # digitaleènormale

L'innovazione tecnologica e l'utilizzo di soluzioni digitalizzate pervadono la nostra quotidianità. Da qui il concetto di "digitale è normale". Lugano Living Lab considera la digitalizzazione come parte integrante della quotidianità e si impegna a favorire esperienze (come servizi, studi, progetti di ricerca, incontri, eventi) **per una consapevole integrazione della tecnologia nella vita della comunità cittadina.**

L*3 si impegna inoltre a favorire momenti di aggiornamento, confronto e scoperta (anche in modo informale e ludico) di questa realtà digitale di cui facciamo esperienza in modo consapevole o inconsapevole tutti i giorni.

Comunicazione del concetto # digitaleènormale

- La hashtag **# digitaleènormale** è stata inclusa come firma ai post sui social media di L*3 a sostegno del messaggio presentato e come evidenza del collegamento con la linea di comunicazione.
- E' stata creata una pagina dedicata sul sito di L*3:
<https://luganolivinglab.ch/it/digitaleenormale>
- Call per attività collegate al tema da svolgere nel corso del 2020

**Divulgazione ed eventistica:
Workshop
Smart City Lab Basel
15 Gennaio 2020**

15.01.20, Workshop con Smart City Lab Basel

Workshop conoscitivo tra i due laboratori urbani: Lugano Living Lab – Smart City Lab Basel

Partner L*3 coinvolti: SBB CFF FFS

Risultato: rispettive disponibilità alla partecipazione in collaborazioni di ricerca e innovazione, scambio di best practice, invito ai prossimi eventi.



**Lego Serious Play per l'Autunno Digitale di Lugano
6 Marzo 2020**

Lego Serious Play per l'Autunno Digitale di Lugano. 6.3.20, Villa Saroli

Co-design workshop con i sostenitori di L*3

Partner L*3 coinvolti: Ated - ICT Ticino; Lugano Region; SBB CFF FFS; USI; SUPSI; Franklin Univeristy Switzerland; BAK Economics; Swisscom; Arduino; Deloitte; Fondazione IBSA; La Posta; Nnaisense; SNL

Risultato: pianificazione del contenitore/palinsesto [Autunno Digitale](#) di Lugano dedicato ai temi di tecnologia, innovazione e società e sviluppo e ideazione del concetto #digitaleènormale



—

**Divulgazione ed
eventistica:
Open conference
[Lugano goes digital](#)
12 Marzo 2020**

Primo evento live streaming: Lugano goes digital 12 Marzo 2020

[Pagina dell'evento e link ai video di Lugano goes digital](#)

NOTA: A causa dell'emergenza sanitaria scatenatasi in Marzo 2020, l'evento fu adattato per essere solo virtuale. L'evento era tuttavia ipotizzato come collaborazione e presenza a Milano presso l'Istituto Svizzero di Milano e incluso della Milano Digital Week 2020.

Temi della conferenza live streaming: tecnologia, moda e innovazione a confronto. Opportunità imprenditoriali a Lugano e in Svizzera. I contributi di Lugano goes digital sono stati presentati successivamente alla Milano Digital Week 2020 (che fu posticipata in maggio 2020 e proposta come evento online)

Partners L*3 coinvolti: USI-SUPSI-Deloitte-IBM

Dati: Speakers: 18; Argomenti trattati: 15; Brand coinvolti: 11

Panel 1 - Fashion Tech: il ruolo dell'innovazione digitale nello sviluppo nel comparto moda. Nel primo panel i nostri ospiti hanno parlato di #brand e centri di ricerca a confronto, iniziative che arricchiscono l'innovazione dedicata al mondo del tech e comunicazione digitale nell'ambito della moda. Un approfondimento dedicato al tema della #blockchain applicata al settore della moda e il panorama tech a supporto delle aziende.

Ospiti:

Apertura e saluto in collegamento video: Roberta Cocco, Assessore alla Trasformazione Digitale e Servizi Civici, Comune di Milano

Davide Baldi, CEO Luxochain

Luca Gambardella, Direttore IDSIA (USI/SUPSI)

Nicolas Giroto, CEO Bally

Jochen Bella Ada, IBM iX Leader, IBM

Enrico Roselli, CEO La Martina

Marc Sondermann, Direttore Fashion Magazine

Panel 2 - Innovation culture: Ricerca e Sviluppo incentivate dalle condizioni quadro. Nel secondo Panel si è esplorato invece come la #ricercaesviluppo possano essere incentivate dalle #condizioniquadro, affrontando le opportunità di una Lugano che è emersa essere reattiva e positiva per le aziende. Condizioni favorevoli relative alla fiscalità, all'offerta formativa e di ricerca, posizione di polo tra nord e sud delle Alpi e un approccio di supporto allo sviluppo di nuove proposte. Riflessioni anche sul tema #futurework e l'essere pronti e reagire alla crisi, come quella che stiamo vivendo ora.

Ospiti:

Thomas Salafia Bajoni, Presidente Bajoni & Partners

Boas Erez, Rettore dell'Università della Svizzera italiana

Maggie Rokkum-Testi, Executive Manager / Head of Strategic Investments di Copernicus Asset Management SA

Marc Sondermann, Direttore Fashion Magazine

Adam Stanford, Managing Partner di Deloitte Consulting Svizzera

Panel 3 – Presentazione Lifestyle Tech Hub di Lugano

Nel panel conclusivo è stato un onore e vero piacere poter ospitare la presentazione del nuovo #LifestyleTechHub di Lugano. Un’opportunità enorme per il nostro territorio che siamo felici di aver sostenuto con questo evento in streaming.

Ospiti:

Lorenzo Cantoni, Direttore Istituto di tecnologie digitali per la comunicazione dell’Università della Svizzera italiana

Emanuele Carpanzano, Direttore del Dipartimento tecnologie innovative – SUPSI

Nicolas Giroto, CEO Bally

Michele Raballo, Accenture

Carlo Terreni, Presidente Netcomm Suisse

Marco Borradori, Sindaco della Città di Lugano



**Divulgazione ed eventistica:
Open conference
Cos’è il Contact Tracing e perché riguarda tutti
30 Giugno 2020**

Cos’è il Contact Tracing e perché riguarda tutti: 30 Giugno 2020

Partners L*3 coinvolti: Arduino - USI

Descrizione dell’evento: Nell’ambito dell’emergenza sanitaria legata al COVID-19 tanti sono gli sforzi messi in atto da istituzioni e da privati per contenere la propagazione del virus. Tra questi – considerata l’incertezza sull’evoluzione del virus e i tempi necessari alla realizzazione di un vaccino – è sicuramente d’attualità l’introduzione di soluzioni digitali di contact tracing. L’utilizzo di strumenti tecnologici per far fronte all’emergenza apre tuttavia il dibattito sul tema della protezione della privacy. Lugano Living Lab propone di approfondire vantaggi e svantaggi dei metodi di tracciamento, discutendone con autorevoli relatori attivi in diversi settori pubblici e privati, che potranno portare diversi punti di vista.

Video degli interventi:

<https://luganolivinglab.ch/it/projects/evento-contact-tracing/#media>



Programma

Ore 17.00 – Apertura e saluti istituzionali
 Marco Borradori, Sindaco della Città di Lugano

Ore 17.15 – Contact tracing: tra sorveglianza, sfera privata e visioni per la società
 Massimo Banzi – Co-fondatore di Arduino
 Philip Di Salvo – Ricercatore e giornalista
 Christian Garzoni – Direttore Sanitario della Clinica Luganese
 Markus Krienke – Professore di Filosofia moderna e di etica sociale alla Facoltà di Teologia di Lugano
 Patrizia Pesenti – Avvocato, Vicepresidente consiglio di amministrazione Credit Suisse Switzerland

Il primo panel affronta il tema del contact tracing da un punto di vista tecnologico e dell'uso di questo strumento da parte di istituzioni e cittadini, affrontando quesiti sensibili: che garanzie abbiamo sulla tutela della nostra privacy? siamo disposti a rinunciare a parte della nostra sfera privata in funzione di un bene comune superiore? è corretto parlare di sicurezza o sorveglianza di stato? in che modello di società vogliamo vivere?

Ore 18.30 – App SwissCovid: il punto della situazione
 Paolo Attivissimo – Giornalista
 Gianni Cattaneo – Avvocato specialista in diritto della protezione dei dati
 Matteo Colombo – Presidente dell'Associazione italiana dei Data Protection Officer
 Clelia Di Serio – Professore di Epidemiologia e Statistica medica, Università della Svizzera Italiana, Università Vita-Salute San Raffaele (Milano)
 Sang-Il Kim – Capo della nuova Divisione Trasformazione digitale, Ufficio federale della sanità pubblica
 Il secondo panel affronta il tema del contact tracing portando l'esempio concreto dell'app elvetica per il Contact Tracing (SwissCovid). Saranno toccati aspetti tecnologici, legali e formali, di efficacia dello strumento e di sicurezza sanitaria.

Ore 19.30 – Chiusura

<p>Views: YouTube: 483 Sito: 436</p>	<p>Facebook – Reach: - Prima dell'evento: 6849 - Durante l'evento: 2106 - Dopo l'evento: 2984 Totale: 11'939</p>	<p>Instagram – Reach: - Prima dell'evento: 1356 - Durante l'evento: 590 - Dopo l'evento: 2144 Totale: 4'090</p>	<p>Twitter – Impression: - Prima dell'evento: 19774 - Durante l'evento: 5152 - Dopo l'evento: 38490 Totale: 63'416</p>
---	---	--	---

Rassegna stampa:

- [Corriere del Ticino: Il contact tracing al centro del momento](#)
- [Teleticino: Tg Estate - 30.6.20](#)
- [Ticinonews: Una serata sul contact tracing](#)
- [Tio: Una serata dedicata al contact tracing](#)
- [Corriere del Ticino: Una serata dedicata al tracciamento dei contagi](#)



—
**Divulgazione ed
 eventistica:
 Open conference
 Società e Covid:
 quali sfide per le città?
 29 Luglio 2020**

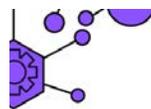
Società e Covid: quali sfide per le città? 29 Luglio 2020

Partners L*3 coinvolti: FFS - Carlo Ratti Associati - MIC Mobility in Chain - USI

Descrizione dell'evento: Come è cambiata la società a seguito dell'emergenza pandemica? Come è cambiato e come cambierà il modo di vivere le città in un'epoca Covid e post Covid? La mobilità, la fruizione degli spazi pubblici, la pianificazione territoriale, le abitudini dei cittadini e altro ancora, a fronte dei cambiamenti scatenati dalla crisi sanitaria e delle conseguenze a essa connesse? (pensiamo ad esempio all'aumento importante dello smart working, a una differente e modificata mobilità, un differente approccio nel percepire e nel vivere lo spazio pubblico, alle differenti relazioni umane, al cambiamento delle abitudini dei cittadini, all'impennata di acquisti online, al ruolo del digitale e della tecnologia, ecc.)

Video degli interventi:

<https://luganolivinglab.ch/it/projects/evento-societa-covid-sfide-citta/#media>



L*3 Lugano Living Lab

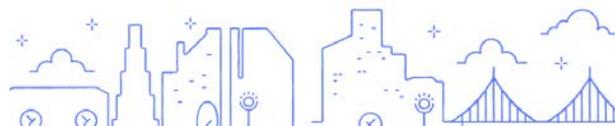


**Società e Covid:
 quali sfide per le città?**

29.07.2020 dalle 17.00

Parco Ciani, Lugano +

Live streaming dai social di L*3



Programma

I relatori della conferenza pubblica “Società e Covid: quali sfide per le città?”

- Marco Borradori – Sindaco della Città di Lugano
- Roberta Cattaneo – Direttrice regionale FFS, Regione Sud
- Katharina Lobinger – Professoressa-assistente, Facoltà di comunicazione, cultura e società, USI-Università della Svizzera italiana
- Federico Parolotto – Architetto, Senior partner e co-fondatore di Mobility In Chain
- Carlo Ratti – Direttore MIT Senseable City Lab & Fondatore studio Carlo Ratti Associati

Moderatori

- Andrea Arcidiacono
- Giada Marsadri

Views: YouTube: 475 Sito: 325	Facebook – Reach: - Pre-evento: 2797 - Durante: 275 - Dopo: 899 Totale: 3'971	Instagram – Reach: Pre-evento: 1157 - Durante: 184 - Dopo: 914 Totale: 2'255	Twitter – Impressions: - Pre-evento: 10295 - Durante: 764 - Dopo: 6303 Totale: 17'362
-------------------------------------	--	---	--

Rassegna stampa:



LUGANO

22.07.2020 - 09:27 | LETTO 3'940

Come cambierà la vita in città nel post-pandemia?

Le sfide ai tempi dell'emergenza Covid-19: se ne parla il prossimo 29 luglio nell'ambito del progetto Living Lab

[Come cambierà la vita in città nel post-pandemia?](#)



**Divulgazione ed eventistica:
Open conference
Covid, economia e prospettive future
21 Agosto 2020**

Covid, economia e prospettive future: 21 Agosto 2020

Partners L*3 coinvolti: BAK Economics - USI

Descrizione dell'evento: L'emergenza sanitaria legata alla diffusione del COVID-19 ha avuto forti ripercussioni non solo in termini di salute pubblica, ma anche di salute dell'economia.

La riduzione delle attività dovuta alla situazione sanitaria, lo stop durante il lockdown, il rallentamento della crescita del prodotto interno lordo, il crollo dell'economia internazionale, la recessione, l'aumento dell'indebitamento delle imprese, i fallimenti, l'aumento della disoccupazione, sono termini che ormai sono diventati d'uso comune nelle discussioni di attualità e accentuati in particolar modo dai media.

In una situazione così delicata quanto straordinaria, risulta tuttavia difficoltoso orientarsi e comprendere gli impatti sull'economia reale e sull'occupazione. Ne discuteremo con autorevoli ospiti cercando di fare il punto della situazione sullo stato di salute della nostra economia. Si rifletterà poi sulle possibili prospettive future in ambito economico, affrontando il ruolo sensibile dei grandi temi d'attualità quali il clima, la tecnologia e i media

Video degli interventi:

<https://luganolivinglab.ch/it/projects/covid-economia-e-prospettive-future/#media>



Programma

Apertura e saluti istituzionali

Marco Borradori, Sindaco della Città di Lugano

Ore 18.00 – Coronavirus: crisi pandemica e impatto economico

Fabio Bossi – Delegato alle relazioni economiche regionali della Banca Nazionale Svizzera

Marc Bros de Puechredon – Presidente della direzione generale e responsabile del marketing, acquisizioni e comunicazione di BAK Economics AG

Rico Maggi – Direttore dell'Istituto di Ricerche Economiche (IRE), Università della Svizzera Italiana (USI)

Glauco Martinetti – Presidente Camera di commercio Cantone Ticino (Cc-Ti)

Lorenza Sommaruga - Presidente Federcommercio

Il punto della situazione sullo stato di salute della nostra economia cercando di orientarsi tra scenari più o meno pessimistici e per capirne gli impatti sull'economia reale.

Ore 19.00 – Economia, tecnologia, media e clima: quali prospettive e come pensare il futuro?

Tyler Brûlé – Giornalista ed editore di Monocle

Bruno Giussani - Direttore europeo TED

Meg Pagani – Imprenditrice e fondatrice di Impacton.org

Simona Zanette - CEO Hearst Digital

Uno sguardo rivolto al futuro per discutere di possibili prospettive in ambito economico, tecnologico, ambientale e mediatico.

Moderano la serata Andrea Arcidiacono e Giada Marsadri.

Views: YouTube: 462 Sito: 510	Facebook – Reach: - Pre-evento: 1310 - Durante: 287 - Dopo: 1426 Totale: 3'023	Instagram – Reach: Pre-evento: 1133 - Durante: 422 - Dopo: 797 Totale: 2'352	Twitter – Impression: - Pre-evento: 5822 - Durante: 1524 - Dopo: 1674 Totale: 9'020
-------------------------------------	--	---	--

Rassegna stampa:

<https://www.laregione.ch/cantone/luganese/1455746/economia-crisi-lugano-tavole-covid-rotonde>

<https://www.luinonotizie.it/2020/08/18/covid-economia-e-prospettive-future-se-ne-parla-al-lugano-living-lab/296218>

<https://www.supsi.ch/dti/eventi-comunicazioni/eventi/2020/2020-08-21.html>



**Divulgazione ed eventistica:
Palinsesto
Autunno Digitale di Lugano -
Settembre-Novembre 2020**

Autunno Digitale di Lugano <https://www.lugano.digital/>

L'Autunno Digitale di Lugano è un palinsesto di eventi e iniziative di diversi formati proposti da privati, centri di ricerca, aziende, associazioni svolti nel corso dei mesi di settembre, ottobre e novembre 2020 a Lugano.

- 3 call da Aprile-Agosto 2020: possibilità di segnalare il proprio evento
- 3.7.20: Conferenza stampa (views: 330)

Palinsesto con **23 eventi**

Manifesti nel luganese: da metà settembre a fine ottobre 2020

Sito web [lugano.digital](https://www.lugano.digital/) e promo sui social media di L*3. Visualizzazioni ad oggi 3.111

Partner L*3 coinvolti: Ated - ICT Ticino; USI; SUPSI; Swisscom



Perché “Autunno”?

Il palinsesto di eventi comprende la stagione autunnale di settembre-ottobre-novembre.

Da un punto di vista strategico: in autunno si concentrano solitamente gli eventi a Lugano dedicati ai temi dell'innovazione e tecnologia.

Da un punto di vista linguistico: l'Autunno è da intendersi come un “fattore meteorologico” che va associato a Digitale inteso come “una continua primavera di nuove idee e contenuti”.

Per chi?

Produttori della digitalizzazione (contenuti/soluzioni tecnologiche): l'Autunno Digitale sostiene le loro necessità di visibilità, aggiornamento e di confronto.

Fruitori della digitalizzazione (consapevoli o inconsapevoli) a tutti i livelli, critici, curiosi, scettici, entusiasti: l'Autunno Digitale si pone l'obiettivo di fornire occasioni di esperienze tangibili al fine di aumentare la conoscenza, contatti, competenze, domande e risposte per una consapevole integrazione della tecnologia nella vita della comunità cittadina.

Promotori dell'Autunno Digitale

Lugano Living Lab

Associazione ATED - ICT Ticino

L'ideatorio - USI

NetComm Suisse

Media in Piazza

Osservatorio culturale del Cantone Ticino

Swisscom

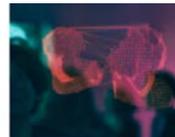
Fondazione Möbius Lugano

Temi dell'Autunno Digitale

I temi proposti dai vari eventi dell'Autunno Digitale si collegano al tema portante che vede il “digitale” come focus principale dell'iniziativa. Si è lasciata libertà nel proporre le proprie proposte. Si è raccomandato tuttavia di considerare i seguenti punti:

- Prediligere lo scopo divulgativo
- Il format: Lezione, Conferenza, Workshop, Exhibition, Multimedia Event, Round Table, Open House Event.
- Durata della propria proposta: può variare a seconda del format. Es. 3 ore per un workshop; 2 giorni per una conferenza, Exhibition che copre i 3 mesi dell'Autunno Digitale, ecc.
- Gratuità: rendere fruibile a tutti la propria proposta. Se non fosse possibile si prega di prevedere un momento aperto non a pagamento.
- Accessibilità: considerare l'inclusione di tutti i segmenti della popolazione.
- Chi poteva inviare la propria proposta: non vi sono restrizioni.

Gli eventi del Palinsesto dell'Autunno Digitale dei Lugano 2020::

 <p>Happy Birthday Neuralrope#1 Tunnel pedonale di Besso, Lugano 02.09.2020</p>	 <p>Voxxed Days Ticino Workshops Workshops online 28.09-08.10.2020</p>	 <p>Lifestyle Tech Innovation Days Eventi online e fisici settembre-novembre 2020</p>	 <p>Hackathon online: fu-turismo Evento online 03-04.10.2020</p>
 <p>Visionary Day Evento online 03-09.10.2020</p>	 <p>Aspettando le Giornate Digitali Svizzere Palazzo dei Congressi e Tunnel pedonale di Besso, Lugano 05.10.2020</p>	 <p>Hack the Internet: una Escape Room alla scoperta del web Tunnel Pedonale di Besso presso l'opera interattiva Neuralrope#1 05-07.10.2020</p>	 <p>Media in piazza #mediaguru Evento online 05-11.10.2020</p>
 <p>Io & i robot: alla scoperta di una collaborazione intelligente L'Ideatorio, Piazza del Municipio 1, 6965 Cadro 05-30.10.2020 / 29.03-30.04.2021</p>	 <p>ATED4Kids, ragazze e ragazzi imparano a programmare i computer Evento online 07.10.2020</p>	 <p>La trasformazione digitale delle imprese Evento online 13.10.2020</p>	 <p>Premio Möbius Multimedia Lugano 2020 Ventiquattresima edizione, Studio 2 RSI, Lugano 16-17.10.2020</p>
 <p>Una giornata per ispirare gli adolescenti alla programmazione, alla robotica e all'ingegneria... divertendosi! Evento online 24.10.2020</p>	 <p>Cinema e Cervello Lux Art House, Massagno 26.10.2020</p>	 <p>Digitalizza la cultura. Nuove mediazioni dei patrimoni audiovisivi Palazzo dei Congressi, Sala E, Lugano 27.10.2020</p>	 <p>Il futuro del mercato digitale c/o Sketchin, via Cantonale 36, Manno 27.10.2020</p>
 <p>Cervello VS macchina: cosa ci rende umani? Lux Art House, Massagno 28.10.2020</p>	 <p>Giornate Digitali Svizzere / Swiss Digital Days Evento online 01-03.11.2020</p>	 <p>Swisscom Business Days 10 - 12 novembre 2020</p>	 <p>La tua Azienda, è Agile o Fragile? Evento online 12.11.2020</p>
 <p>C'era una volta un robot: colorato e divertente laboratorio di robotica creativa L'Ideatorio, Piazza del Municipio 1, 6965 Cadro scuole: 30.11.2020-29.01.2021</p>	 <p>Escape Game: l'ispettore Cont e le creature luminose L'Ideatorio, Piazza del Municipio 1, 6965 Cadro 2020/2021 da definire</p>	 <p>Storie animate: atelier digitale per creativi di tutte le età L'Ideatorio, Piazza del Municipio 1, 6965 Cadro 2020/2021 da definire</p>	

Considerata emergenza sanitaria si è chiesto di considerare di offrire la propria proposta online in modalità live streaming o tramite app, accesso a materiali su siti web.

La Città di Lugano si è resa disponibile per gli eventi e iniziative dell'Autunno Digitale*:

Accesso facilitato a spazi e infrastrutture al fine di garantire la realizzazione delle iniziative proposte.

Coordinamento della comunicazione del palinsesto al fine di fornire visibilità alle iniziative proposte.

Supporto strategico e logistico per l'implementazione della propria iniziativa (se richiesto).

* Si è riservata il diritto di valutare l'adeguatezza degli eventi proposti.

**Divulgazione ed
eventistica:
Aspettando le
Giornate Digitali
5 Ottobre 2020**

[Aspettando le Giornate Digitali](#) 5 Ottobre 2020

Serie di eventi gratuiti aperti a tutti dedicati alle registrazioni degli eventi legati al tema della digitalizzazione che sono stati presentati alle Giornate digitali svizzere (di Lugano e federali) tenutesi online dall'1 al 3 novembre 2020.

Partners L*3 coinvolti: Arduino - FUS - SUPSI - USI - SBB CFF FFS - Swisscom

Live streaming dalla piattaforma federale degli Swiss Digital Days per il workshop Speakers Corner 17.00-20.00 (891 participants)

Gli eventi erano gratuiti su registrazione.

I contenuti sono disponibili sul sito delle Giornate digitali svizzere:

<https://www.digitaltage.swiss/>

L'evento era parte dell'Autunno Digitale di Lugano.



Programma:

[Alla scoperta degli eSports](#)

Promotore: SUPSI – Dipartimento formazione e apprendimento (DFA) – Sportech
Sportech era presente al Palazzo dei Congressi di Lugano il 5 ottobre 2020 con un learning lab che ha permesso ai partecipanti di conoscere da vicino lo spirito delle giornate della scienza e della tecnologia applicate allo sport che si svolgono ogni due anni al Centro sportivo nazionale della gioventù di Tenero.

Dopo una presentazione generale della manifestazione e degli obiettivi che persegue, i partecipanti hanno potuto mettere alla prova le loro abilità di gaming cimentandosi in alcune tipologie di eSports differenti, discutendo poi con gli altri partecipanti su quali siano le relazioni che intercorrono tra sport tradizionali e e-sports. In che misura questi ultimi possono essere considerati risorse utili da affiancare agli allenamenti sportivi tradizionali? Gli eSports possono contribuire a migliorare abilità trasversali e precisione?



[Conoscere in modo semplice e rapido le funzionalità dell'applicazione FFS Mobile. Vi mostriamo come fare.](#)

Promotore: FFS

Desiderate acquistare un biglietto con lo smartphone in modo rapido mentre siete in viaggio oppure ricevere un biglietto risparmio tramite Mobile FFS? Con il vostro smartphone potrete facilmente organizzare i vostri viaggi con i mezzi di trasporto pubblico. Il 5 ottobre 2020 si è svolto in forma gratuita il workshop di FFS alla scoperta delle nuove funzionalità dell'app FFS Mobile.



[Impara a monitorare i dati ambientali della Città di Lugano](#)

Promotore: Lugano Living Lab – SUPSI – Dipartimento ambiente costruzione e design (DACD).

Vuoi partecipare ad un esperimento di cittadinanza attiva per la raccolta di dati sulla città? Ti interessa come si usano le tecnologie dell'internet delle cose per capire come variano i dati dell'ambiente che ti circonda? Ti interessa comprendere l'ambito della sensoristica applicata al monitoraggio ambientale?

Non hai potuto partecipare al workshop? Non ti preoccupare, il progetto è appena iniziato, organizzeremo altri incontri e la pubblicazione open dei contenuti... ci saranno quindi altre e nuove occasioni per collaborare.



[Hack the Internet: una Escape Room alla scoperta del web](#)

Promotore: SUPSI – Dipartimento formazione e apprendimento (DFA)

Lavoro di squadra, risoluzione di enigmi e rompicapi, un timer che non perdona, e uno scenario narrativo coinvolgente: negli ultimi anni l'Escape Room è diventato un format ludico di successo, che stimola logica, intuito e collaborazione, attivando risorse inaspettate e dando la possibilità ai giocatori di apprendere esplorando e sperimentando. Questa originale Escape Room si è tenuta al Tunnel di Besso presso l'opera interattiva NeuralRope#1



[Interagire con la tecnologia: cosa è cambiato e cosa cambierà?](#)

Promotore: Lugano Living Lab

Il 5 ottobre 2020 si è svolto un panel per discutere e comprendere cos'è cambiato nelle interazioni sociali mediate dalla tecnologia e come si evolverà l'interazione uomo-macchina nel prossimo futuro. Il panel era parte dell'iniziativa "Aspettando le Giornate Digitali 2020" e si è tenuto al Palazzo dei Congressi di Lugano.

Come ci relazioniamo con i nostri smartphone, tablet, computer? Chi realizza e come vengono realizzate le interazioni con i dispositivi tecnologici? Un incontro multidisciplinare con diverse figure professionali, quali informatici, sociologi, e designer, per cercare di far chiarezza su alcuni aspetti della socialità condizionati sempre più dalla tecnologia.

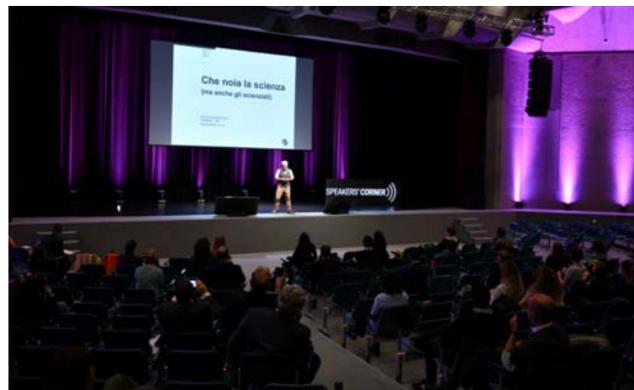


[Speakers' corner: dai voce alle tue idee!](#)

Promotore: Lugano Living Lab, L'ideatorio USI, Franklin University Switzerland, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana SUPSI, Università della Svizzera italiana USI

Progetto rivolto alla valorizzazione delle migliori tesi, ricerche, field project legate ai temi della digitalizzazione e/o innovazione tecnologica realizzati dagli studenti/esse ed ex studenti/esse universitari di bachelor e master del Ticino.

La prima edizione sperimentale di Speakers' Corner coinvolge 25 studenti e studentesse dei tre atenei, che hanno seguito il primo workshop del progetto, il 5 ottobre 2020 al Palazzo dei Congressi di Lugano, dove professionisti della comunicazione web, giornalisti, esperti dei media e imprenditori digitali si sono alternati con suggerimenti e approfondimenti. Gli studenti hanno poi realizzato un video, sostenuti da specialisti dei tre atenei, di Lugano Living Lab, de L'ideatorio e della RSI-Radiotelevisione Svizzera.



**Divulgazione ed eventistica:
Giornate Digitali Svizzere e di Lugano
1 - 3 Novembre 2020**

Giornate Digitali Svizzere e di Lugano 2020

1-3 Novembre 2020

<https://www.giornatadigitale.swiss/it/citta/lugano/>

Evento online: Le Giornate Digitali Svizzere e di Lugano sono parte dell'iniziativa mantello digitaltag.swiss organizzata a livello nazionale da Digital Switzerland.

Partners L*3 coinvolti: Arduino - FUS - Fondazione IBSA - SUPSI - USI - SBB CFF FFS - Swisscom



Risultato: 45 contributi, offerte in lingua italiana e inglese

05.10.2020 | 09:00 - 17:00

Lugano



Hack the internet: una Escape Room alla scoperta del web (IT)

Promotori: SUPSI, School Break Lavoro di squadra, risoluzione di enigmi e rompicapi, un timer che non perdona, e uno scenario narrativo coinvolgente: negli ultimi anni l'Escape Room è diventato un [...]

05.10.2020 | 09:30 - 16:00

Lugano



Corsi di formazione sull'acquisto dei biglietti con l'app Mobile FFS. (IT)

Desideriamo che prendiate confidenza con questa semplice modalità: nei nostri corsi gratuiti vi mostriamo come potete fare rapidamente ricerche nell'orario svizzero dei trasporti pubblici, acquistare [...]

05.10.2020 | 14:00 - 17:30

Lugano



Alla scoperta degli eSports (IT)

Promotore: Sportech Sportech sarà presente al Palazzo dei Congressi di Lugano il prossimo 5 ottobre con un learning lab che ti permetterà di conoscere da vicino lo spirito delle giornate della [...]

01.11.2020 | 00:00 - 00:00

online



Cultura e Salute. Connessi per accorciare le distanze (EN)

Un confronto sulla Cultura ai tempi del Covid-19 per discutere e analizzare le lessons learned dall'emergenza. Un focus sull'incremento delle produzioni culturali digitali e della loro fruizione [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Impara a monitorare i dati ambientali della Città di Lugano (IT)

Promoters: Lugano Living Lab Arduino, SUPSI, Swisscom Vuoi partecipare ad un esperimento di cittadinanza attiva per la raccolta di dati sulla città? Ti interessa come si usano le tecnologie [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Interagire con la tecnologia: cosa è cambiato e cosa cambierà? (IT)

Come ci relazioniamo con i nostri smartphone, tablet, computer? Chi realizza e come vengono realizzate le interazioni con i dispositivi tecnologici? Un incontro multidisciplinare con diverse figure [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Speakers' Corner: dai voce alle tue idee (IT)

L'innovazione tecnologica e la digitalizzazione sono al centro della società e della nostra quotidianità. Perciò gli studi e le ricerche svolti in questi ambiti assumono sempre maggior valore quali [...]

01.11.2020 | 08:00 - 23:00

online



Un talk per scoprire come viene vista la digitalizzazione all'interno delle FFS. (IT)

Promotore: SBB Come è stata vissuta la digitalizzazione da parte delle FFS con l'arrivo del COVID 19? Quali sono i punti salienti delle FFS ai Digital Days in questo anno particolare? Quali sono i [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Security Awareness: Ransomware, come funziona e come ovviare il problema (IT)

Promotori: Federazione svizzera per la formazione continua FSEA, Formati Academy, Conferenza della Svizzera italiana per la formazione continua degli adulti CFC Tablet, computer e smartphone sono [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Security Awareness: gestione delle password (IT)

Promotori: Federazione svizzera per la formazione continua FSEA, Formati Academy, Conferenza della Svizzera italiana per la formazione continua degli adulti CFC La password è il primo strumento che [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Security Awareness: phishing, come riconoscerlo e come ovviare il problema (IT)

Promotori: Federazione svizzera per la formazione continua FSEA, Formati Academy, Conferenza della Svizzera italiana per la formazione continua degli adulti CFC Giornali, tv, social media continuano [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



I rapporti tra eSport e Sport tradizionali (IT)

Promotori: SUPSI - Dipartimento formazione e apprendimento (DFA) - Sportech Nell'ambito di Aspettando le Giornate Digitali Svizzere, un evento tenutosi lo scorso 5 ottobre a Lugano, Sportech era [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Che noia la scienza (ma anche gli scienziati) (IT)

Che noia la scienza (ma anche gli scienziati) Intervento a cura di Giovanni Pellegrini - responsabile de L'ideatorio USI- Università della Svizzera italiana Il talk è parte del progetto Speakers' [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Tra comunicazione privata, pubblica e istituzionale (IT)

Tra comunicazione privata, pubblica e istituzionale Intervento a cura di: Rina Corti - Responsabile del Servizio comunicazione istituzionale, SUPSI- Scuola universitaria professionale della Svizzera [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Come esprimersi in modo sciolto davanti al pubblico e alla telecamera (IT)

Come esprimersi in modo sciolto davanti al pubblico e alla telecamera Intervento a cura di Giada Marsadri e Andrea Arcidiacono - entrambi giornalisti e presentatori. Il talk è parte del progetto [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Cosa cambia tra presentare online o in presenza? (IT)

Cosa cambia tra presentare online o in presenza? Intervento a cura di Lorenzo Cantoni Rettore per la formazione e la vita universitaria dell'USI e Professore ordinario, USI- Università della [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Info in pillole e il montaggio come forma espressiva (IT)

Info in pillole e il montaggio come forma espressiva Intervento a cura di Pablo Creti - Responsabile settore digitale, Dipartimento cultura società, RSI- Radiotelevisione della Svizzera italiana II [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Il valore di un pitch di successo per una startup (IT)

Il valore di un pitch di successo per una startup Intervento a cura di Andrea La Mesa, Imprenditore e tech executive Il talk è parte del progetto Speaker's Corner coordinato da Lugano Living Lab - [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



E-learning course on omnichannel for internal training (EN)

Laura Cadenazzi, Hannah Gießler, Linda Leppänen, Olga Sironi, Giulia Tettamanti, Ramuné Tincani E-learning course on omnichannel for internal training Master in Digital Fashion [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Artificial Intelligence and innovative Radars to improve elderly safety (EN)

Alessandro Mascheroni The use of Artificial Intelligence and innovative Radars to improve elderly safety. Master: Information and Communication Technologies Scuola Universitaria Professionale della [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Sviluppo di un End Effector riconfigurabile per la presa di tessuti (IT)

Andrea Marino Sviluppo di un End Effector riconfigurabile per la presa di tessuti Master in Mechanical Engineering. Tesi svolta nell'ambito del Bachelor in Ingegneria Meccanica Scuola [...]

altro

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Astra Labs - Developing technology for those in need (EN)

Bear Matthews Astra Labs - Developing technology for those in need Franklin University Switzerland - FUS "Imagine this: there's an international non-profit whose sole mission is to develop [...]"

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



PINNY - Porta uno chef amatoriale a casa tua! (IT)

Jacopo Crespi, Marta Gadoni, Francesca Melcarne and Simona Scopazzini PINNY - an App for booking amateur chefs at home Master in Media Management Università della Svizzera italiana - USI "Stavo [...]"

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



NEMESI - Comunicazione offuscata all'occhio digitale (IT)

Mattia Dellamora NEMESI - Comunicazione offuscata all'occhio digitale Bachelor of Arts in Comunicazione visiva Scuola Universitaria Professionale della Svizzera italiana - SUPSI Nemesi è un [...]"

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



[E-motion] - La tipografia nel testo cinematografico (IT)

Chiara Crivelli [E-motion] - La tipografia nel testo cinematografico Bachelor of Arts in Comunicazione visiva, Scuola Universitaria Professionale della Svizzera italiana - SUPSI Mentre guardiamo [...]"

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Blockchain e Smart Contract. Un futuro senza costi di transazione? (IT)

Sacha Jermini Blockchain e Smart Contract. Un futuro senza costi di transazione? Bachelor in Scienze economiche, Università della Svizzera italiana - USI "Ti è mai capitato di fare un acquisto [...]"

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Gli Emoji e il loro utilizzo tra le generazioni della Svizzera italiana (IT)

Indra Mazzola Gli Emoji e il loro utilizzo tra le generazioni della Svizzera italiana Bachelor in Comunicazione, Università della Svizzera italiana - USI Ogni generazione è cresciuta con dei [...]"

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Explainable AI with Probabilistic Graphical Models (IT)

Thomas Tiotto Explainable AI with Probabilistic Graphical Models Master in Artificial Intelligence, Università della Svizzera italiana - USI Negli ultimi anni l'intelligenza artificiale e più [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Using mobile and wearable technologies to understand human behavior (EN)

Shkurta Gashi Using mobile and wearable technologies to extend our understanding of human behavior PhD Candidate, Faculty of InformaticsUniversità della Svizzera italiana - USI Lo sapevate che [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Towards the use of digital devices to support people in their daily activities (EN)

Elena Di Lascio Towards the use of digital devices to support people in their daily activities PhD candidate, Faculty of Informatics, Università della Svizzera italiana - USI Immagina per un [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Predicting problematic smartphone use over time in adolescence (IT)

Laura Marciano Predicting problematic smartphone use over time in adolescence. A latent class regression analysis of online and offline activities. Project website: Mediaticino.usi.ch PhD [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Process Failure Modes and Effects Analysis in un'azienda di dispositivi medici (IT)

Fabio Daniele Applicazione della Process Failure Modes and Effects Analysis in un'azienda che produce dispositivi medici Master of Science in Engineering, Ricerca svolta nell'ambito del Bachelor [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



iWareBatik - Digital Technologies and Artificial Intelligence for Batik (EN)

Puspita Ayu Permatasari iWareBatik - Digital Technologies and Artificial Intelligence for Batik Intangible Cultural Heritage PhD candidate, Faculty of Communication, Culture and [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Digital Dentistry Design (IT)

David Petkov Digital Dentistry Design Bachelor in Ingegneria Informatica, Scuola Universitaria Professionale della Svizzera italiana - SUPSI Quanto è importante un bel sorriso? Tutti [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Digital Fashion Competences: Market Practices and Needs during Covid19 (IT)

Martina Ronchetti Digital Fashion Competences: Market Practices and Needs during Covid19 Master in Digital Fashion CommunicationUniversità della Svizzera italiana - USI, in collaboration with [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Interagire con la tecnologia: cosa è cambiato e cosa cambierà? (IT)

Interagire con la tecnologia: cosa è cambiato e cosa cambierà? Prof. Emanuele Carpanzano - Direttore Dipartimento tecnologie innovativeSUPSI- Scuola professionale della Svizzera italiana Il contributo [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online

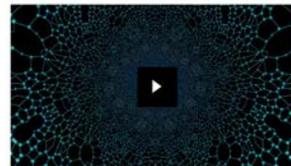


Mobile and wearable technologies to extend the human senses (IT)

Mobile and wearable technologies to extend the human senses Prof. Silvia Santini - Professoressa presso la facoltà di informatica dell'USI- Università della Svizzera italiana L'intervento è parte del [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



The future of interaction (IT)

The future of interaction Luca Mascaro - Founder & Head of Design Sketchin L'intervento è parte del Panel: Interagire con la tecnologia: cosa è cambiato e cosa cambierà? Pic credits: pixabay

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Tecnologia a scuola, cosa è cambiato? (IT)

Tecnologia a scuola, cosa è cambiato? Daniele Parenti. Direttore del Centro di risorse didattiche e digitali (CERRD), Divisione della scuola. Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport, [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



Il potere dell'archivio audiovisivo (IT)

Arianna Rizzilli potere dell'archivio audiovisivo Ricerca di tesi svolta nell'ambito del Bachelor in Scienze della Comunicazione Università della Svizzera italiana – USI Possono gli archivi trovare [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



eLearning in the fashion industry (EN)

Elisa Barbieri eLearning in the fashion industry Master of Science in Economics Major in Management Università della Svizzera italiana – USI Want to know more? Watch the video! Watch also the other [...]

01.11.2020 | 08:00 - 00:00

online



A discussion on the Twitter sentiment analysis before and during COVID-19 (EN)

A discussion on the Twitter sentiment analysis before and during COVID-19 conducted by the students of the Master of Science in International Management at Franklin University Switzerland to [...]

01.11.2020 | 16:20 - 16:35

online

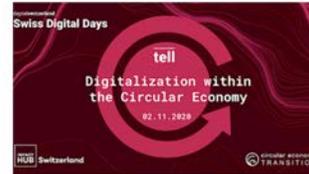


Viaggi alla scoperta della Svizzera digitale: collegamento con Lugano (IT)

Cosa sono gli eSport e come possono migliorare il nostro futuro digitale? Come vengono raccolti e valutati i dati ambientali della città di Lugano con l'aiuto della popolazione, dei sensori e di [...]

02.11.2020 | 18:00 - 20:00

online



Digitalization within the Circular Economy: opportunities and challenges. (EN)

Is it possible to be 100% green by using technology? Does technology always have a positive impact on society and on businesses? What are the advantages and disadvantages of using technology for [...]

**Divulgazione ed eventistica:
Partecipazione ad eventi**

Nel corso del 2020 L*3 ha partecipato ad alcuni eventi presentando casi di studio, attività svolte e/o condividendo la propria esperienza:

- 21-23.01.20: Interaction design workshop SUPSI presso lo Studio FOCE

Risultato:

<https://luganolivinglab.ch/it/projects/interaction-design-art-and-innovation/>

Il design e la creatività sono oggi protagonisti di una serie di industrie che mirano a trovare soluzioni per soddisfare le esigenze delle persone e combinare allo stesso tempo estetica, tecnologia e innovazione. Il Master of Advanced Studies in Interaction Design - SUPSI e Lugano Living Lab sono lieti di ospitare una conferenza di tre giorni incentrata su design, arte e innovazione. Dieci relatori tra curatori, artisti, designer, imprenditori creativi e istituzioni culturali presenteranno come promuovono attivamente pratiche, progetti e iniziative all'intersezione tra design e tecnologia nelle industrie culturali, nelle arti e nell'imprenditoria, sia in Svizzera che a livello internazionale.

- 3-5.04.20: Versusvirus.ch Online Hackathon

Risultato: <https://www.it.versusvirus.ch/>



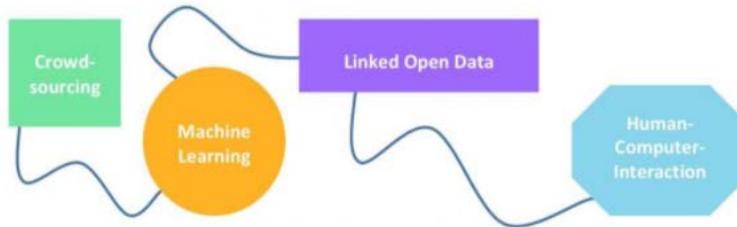
- 5-6.06.20: 6th Swiss Open Cultural Data Hackathon - Online Edition

Risultato: <https://luganolivinglab.ch/en/projects/neuralrope1-glamhack2020/>

#GLAMhack2020



6th Swiss Open Cultural Data Hackathon



5 – 6 June 2020 Online Hackathon

virtually hosted by

Fachhochschule Graubünden
University of Applied Sciences

Il 5-6 giugno 2020, Lugano Living Lab ha partecipato con NeuralRope#1 alla VI edizione della Swiss Open Cultural Data Hackathon – una maratona digitale di programmazione e riuso di open data culturali, focalizzata su Linked Open Data, Machine Learning, Human-Computer-Interaction e crowdsourcing per la valorizzazione del patrimonio culturale svizzero.

L'evento #GLAMhack 2020, ospitato virtualmente dallo Swiss Institute for Information Science (FHGR, Coira) e organizzato dal gruppo di lavoro Openglam ch ha potuto contare quest'anno per la prima volta sulla disponibilità di open data ticinesi.

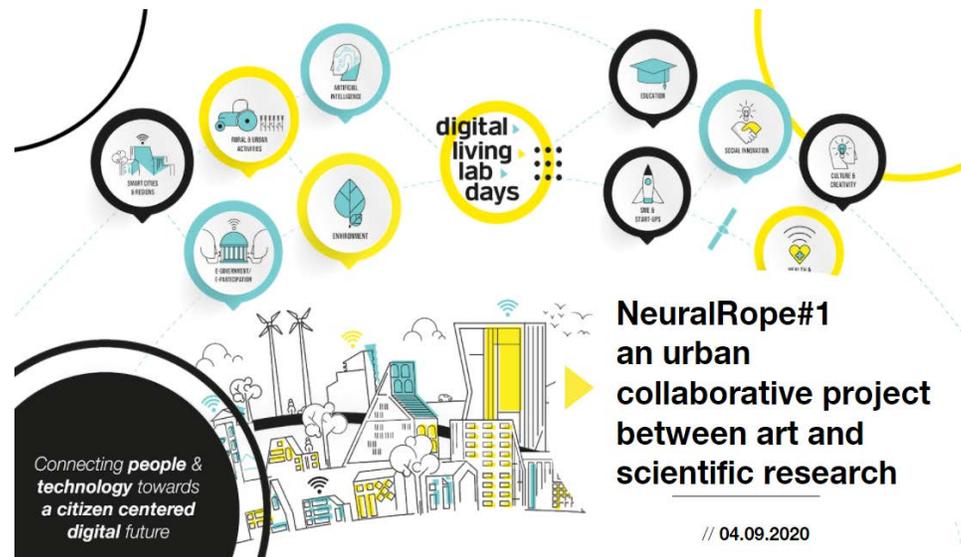
Il Laboratorio cultura viva della SUPSI, nell'ambito del progetto GIOCONDA, ha presentato i dati rilasciati da data provider ticinesi e i dati di NeuralRope# saranno a breve pubblicati su Opendata.swiss, il portale nazionale su cui convergono tutti i dati aperti della pubblica amministrazione svizzera.

Durante la “maratona digitale” le interazioni prodotte dai passanti del tunnel pedonale di Besso con l'installazione NeuralRope#1 sono state elementi di discussione per la sfida Extra Moenia, una proposta di SUPSI che ha indagato la possibilità di estendere gli spazi di siti culturali e musei nelle aree esterne delle istituzioni, promuovendo le connessioni con il territorio all'aria aperta ed espandendo così le esperienze dei visitatori a seguito delle attuali restrizioni di accesso e visita causate dal COVID19.

- 2-4.09.20: Digital Living Lab Days 2020: ENoLL's OpenLivingLab Days conference: presentazione di un paper practitioner su Neuralrope#1

Risultato:

<https://luganolivinglab.ch/it/projects/l3-partecipa-alla-conferenza-internazionale-digital-living-lab-days-dlld2020/>



Il primo contributo internazionale di Lugano Living Lab è stato accettato all'11.ma edizione della conferenza annuale Digital Living Lab Days della federazione europea e globale dei Living Labs.

Il contributo paper practitioner di L*3 si intitola “NeuralRope#1: an urban collaborative project between art and scientific research” e presenta lo sviluppo del progetto collaborativo “NeuralRope#1”, volto alla valorizzazione di uno spazio pubblico includendo l’#arteurbana e la #ricercascientifica in un’ottica di #apprendimentoinformale sui temi dell’#intelligenzaartificiale e dell’#interazione uomo-macchina.

Questa importante partecipazione internazionale pone le basi per nuove collaborazioni con altri Living Labs internazionali. La discussione del paper è avvenuta lo scorso venerdì 4.09.20 in occasione della conferenza DLLD2020 che ha riunito online piu’ di 330 partecipanti di diverse realtà legate ai Living Labs a livello internazionale.

Presentazione: <https://www.youtube.com/watch?v=xwtc8j5zMTU>

- **11.11.20: Partecipazione agli Swisscom Business days: presentazione del progetto TAC**

Risultato:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLve4nXNHfPsi7518tPFU_4iEE9xfVSXTW

TAC: Tecnologia, Ambiente e Competenze

Swisscom Business Days

11.11.2020



L*3 Lugano Living Lab

LEVI Città di Lugano

SUPSI

ARDUINO

swisscom

HASLERSTIFTUNG

- 1 **Swisscom Business Days 2020: progetto TAC. Sindaco Marco Borradori e Robert Bregy, Città di Lugano**
 21:18 Lugano Living Lab
- 2 **Swisscom Business Days 2020: progetto TAC. Intervento di Serena Cangiano, FabLab SUPSI**
 3:32 Lugano Living Lab
- 3 **Swisscom Business Days 2020: progetto TAC. Intervento di Massimo Banzi, Arduino**
 5:11 Lugano Living Lab
- 4 **Swisscom Business Days 2020: progetto TAC. Intervento di Andrea Scarinci, Swisscom**
 3:13 Lugano Living Lab
- 5 **Swisscom Business Days 2020: progetto TAC. Intervento di Fabio Valsangiacomo, Città di Lugano**
 4:41 Lugano Living Lab

Attività:**TAC
Tecnologie
Ambiente
Competenze****Attività: TAC Tecnologie Ambiente Competenze**Pagina del progetto: <https://luganolivinglab.ch/it/projects/tac/>**Descrizione:** Percorso di formazione dedicato ai docenti delle scuole elementari in collaborazione con l'Istituto Scolastico della Città di Lugano.**Obiettivo:** sviluppo di competenze nel settore della raccolta e interpretazione dei dati ambientali e nella didattica attraverso l'uso di tecnologie di fabbricazione digitale e Internet of Things.**Sostenitori L*3 coinvolti nel progetto:** Arduino - SUPSI - Swisscom

Il progetto ha ricevuto un finanziamento della Fondazione Hasler

Design del progetto da Aprile 2020

Co-design con i docenti: da Maggio 2020

Call per cittadini attivi e primo workshop pubblico (5.10.20): 15 partecipanti

Partecipazione agli Swiss Digital Days 2020: 1-3.11.20

Partecipazione agli Swisscom Business Days 11.11.20

Attività TAC 2021: avvio del progetto nelle scuole da gennaio 2021, nuovi workshop pubblici, sito web dedicato**Crediti del progetto TAC:**

Promosso da: Lugano Living Lab – Città di Lugano

Progettato da: [Laboratorio cultura visiva](#) e [FabLab SUPSI](#)

In collaborazione con:

Istituto Scolastico della Città di Lugano

Istituto scienze della terra SUPSI

Partner tecnologici:

[Arduino](#)[Swisscom](#)

Sponsor tecnico per la realizzazione delle stampe 3D:

[LAB3D](#)

Con il sostegno di:

[Hasler Stiftung](#)

La Città di Lugano e la Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), nell'ambito di Lugano Living Lab, propongono un percorso di formazione dedicato agli allievi e allieve delle scuole elementari di Lugano denominato "TAC": Tecnologia Ambiente e Competenze. L'obiettivo è favorire lo sviluppo di competenze nella raccolta e interpretazione di dati ambientali e nella didattica, con l'ausilio di tecnologie digitali. Il programma sperimentale intende avvicinare i più piccoli e la cittadinanza in modo originale e ludico all'uso delle tecnologie digitali per accrescere la sensibilità ambientale e favorire l'adozione di comportamenti sostenibili e responsabili.

Il 5 ottobre 2020 il progetto è stato presentato al pubblico in occasione della giornata "Aspettando le Giornate Digitali 2020" durante le quali si è svolto un workshop aperto ai cittadini di Lugano. Gli interessati che si sono annunciati tramite l'apposito formulario entro il 30 settembre 2020 hanno fatto parte di una prima fase sperimentale del progetto, contribuendo alla raccolta dei dati ambientali della Città di Lugano quali la temperatura, l'umidità, la qualità dell'aria, il rumore e la luminosità (per questo primo incontro i posti erano limitati).

L'educazione digitale è strettamente connessa all'educazione ambientale: non è infatti possibile parlare oggi di clima o ambiente senza l'acquisizione e l'analisi di dati digitali e al contempo lo sviluppo di un pensiero critico nella loro interpretazione. La tecnologia è un alleato molto prezioso per accrescere la sensibilità verso i temi ambientali e favorire l'adozione di comportamenti sostenibili. È perciò fondamentale favorire nei giovani e non l'acquisizione di competenze specifiche per comprendere e analizzare dati e informazioni, attraverso una didattica innovativa, basata su un approccio pratico, inclusivo, ludico e collaborativo.

Il programma didattico pilota è stato creato in collaborazione con alcuni docenti di scuola primaria dell'Istituto scolastico di Lugano e sarà proposto nel corso dell'anno scolastico 2020-2021 nelle rispettive classi. Il programma sperimentale si propone di introdurre nei programmi attuali della scuola primaria dedicati all'educazione e alla tecnologia il tema della formazione digitale e sensibilità ambientale. L'obiettivo è fornire agli studenti gli strumenti utili per leggere e interpretare i dati e le informazioni generate da sensori ambientali, favorendo così la conoscenza del territorio e l'adozione di scelte più consapevoli e sostenibili a livello individuale.

Al contempo, grazie al workshop del 5 ottobre, anche i cittadini interessati che si sono annunciati tramite l'apposito formulario, hanno potuto partecipare e contribuire in modo attivo alla raccolta dei dati ambientali.

Il progetto TAC nasce dalla volontà della Città di Lugano, coordinato dal laboratorio urbano Lugano Living Lab, nel contesto dell'implementazione delle Linee di Sviluppo 2018-2028 che vedono tra i vari obiettivi la Città di Lugano impegnata nella realizzazione di progetti concreti volti alla sensibilizzazione della cittadinanza sui temi del digitale e della sensibilità ambientale.

Le competenze del territorio rappresentate dal Laboratorio cultura visiva e dal FabLab del Dipartimento ambiente costruzione e design SUPSI hanno permesso di

progettare quest'ambiziosa iniziativa. Combinando Open Innovation, fabbricazione digitale, design di esperienze educative ludiche e progettazione partecipata, i due laboratori hanno lavorato alla co-creazione di un ecosistema digitale composto da kit di sensori connessi a una mappa interattiva sul web.

Questa sfida tecnologica ha visto la collaborazione con due aziende come la Swisscom e Arduino, le quali hanno fornito l'infrastruttura di comunicazione per sviluppare i kit utilizzando la rete Lora, la rete a bassa potenza che facilita la realizzazione di dispositivi connessi a internet.

I temi e i contenuti del progetto saranno presentati alla popolazione tramite eventi e attività promossi da Lugano Living Lab. Il progetto è stato presentato al workshop del 5 ottobre e successivamente durante alcuni incontri pubblici dedicati al tema, previsti nel 2021.

Team del progetto:



Video explainer:

<https://www.youtube.com/watch?v=jlve2KsTlwM>

Video tutorial del progetto:

<https://www.youtube.com/watch?v=KdXF9spawvQ>

Documentazione:

[Comunicato stampa Città di Lugano congiunto SUPSI 24.09.2020](#)

[TAC Project. Documento presentato alla Hasler Stiftung 27.03.2020 \(in inglese\)](#)

Rassegna stampa:

[Ticino Management: Esplorare nuove competenze](#)

[laRegione: Lugano e Supsi fanno 'Tac' per i bambini](#)

[SUPSI: Lugano Living Lab \(L*3\) - Città di Lugano e SUPSI sostengono la formazione digitale e la sensibilità ambientale](#)

[Comolive.it: Formazione digitale e ambiente gli obiettivi di Lugano](#)

[Swisscom: L'innovazione nel settore pubblico](#)

[Azione, Settimanale di Migros Ticino: Una nuova esposizione nazionale](#)

—

Attività:**Sito ufficiale:** www.chilometrozero.ch**Pagina sul sito di L*3:** <https://luganolivinglab.ch/it/projects/chilometrozero>**Una vetrina gratuita per dare visibilità alle piccole realtà del territorio****CHILOMETROZERO.ch**

Descrizione: La piattaforma chilometrozero.ch nasce nella primavera del 2020 per dare visibilità online ai prodotti e servizi delle piccole realtà del territorio, agevolare gli scambi tra produttori e consumatori, promuovere i prodotti genuini del territorio, in particolare quelli a chilometro zero, recapitare la spesa a domicilio e sostenere l'economia locale.

Da Luglio 2020 il servizio è promosso dalle: Città di Bellinzona, Chiasso, Locarno, Lugano e Mendrisio ("le città promotrici").

Cosa permette di fare la piattaforma chilometrozero.ch?

Visionare i prodotti

Scegliere fra prodotti freschi e genuini del territorio

Ricevere la spesa al proprio domicilio

A chi si rivolge?

A chi desidera ricevere la spesa a casa

Ai produttori e ai dettaglianti locali che vogliono mettere a disposizione i loro prodotti. Se non fai ancora parte di questa piattaforma scrivi a prodotti@chilometrozero.ch

Perché questa iniziativa?

Servizio nato durante il primo lockdown di Marzo-Aprile 2020.

Vista la situazione venutasi a creare a causa della diffusione del nuovo coronavirus (COVID-19), la Città di Lugano ha deciso di mettere a disposizione una piattaforma gratuita e facile da utilizzare per dare visibilità online ai prodotti e servizi delle piccole realtà del territorio, agevolare l'incontro tra domanda e offerta, ovvero tra il settore primario e i cittadini. La piattaforma chilometrozero.ch ha come scopo fornire visibilità online ai prodotti e servizi delle piccole realtà del territorio e agevolare gli scambi tra produttori e consumatori, in particolare coloro che offrono un servizio di consegna a domicilio di prodotti alimentari e non solo.

Come funziona?Visita il sito www.chilometrozero.ch

Scegli i prodotti che desideri e aggiungili al carrello. Completa l'operazione inserendo i tuoi dati.

Al termine dell'operazione, ti contatterà direttamente il produttore o il dettagliante per concordare le modalità di consegna e pagamento. Gli ordini vengono elaborati quotidianamente.

La lista dei prodotti, dei produttori e dei dettaglianti è costantemente aggiornata.

L'utilizzo della piattaforma è gratuito. Il costo dei prodotti è indicato sulla piattaforma nella sezione Shop ed è definito direttamente dai rivenditori.

Totale prodotti: 315 (188 Lugano)**Totale produttori: 42 (22 Lugano)****Visualizzazioni di pagine: 48'000 / Utenti: 5'180 (dati dic. 2020)**



chilometrozero.ch



Chilometrozero.ch Video promo

https://youtu.be/oHB0B7_NFMc

Chilometrozero.ch - Interviste ai sindaci delle Città ticinesi

<https://youtu.be/Mv8Zo7LC3u8>

Rassegna stampa:

- [Tio: Produttori locali e consumatori s'incontrano..](#)
- [Corriere del Ticino: Produttori locali e consumatori..](#)
- [La regione: Lugano inaugura una piattaforma...](#)
- [Il Mattino: Fare e ricevere la spesa a "Chilometro..](#)
- [Tipsweek: TICINO – Prodotti a km 0 con consegna..](#)
- [Corriere del Ticino: Chilometrozero, commercianti..](#)

Chilometrozero.ch ha vissuto poi un'evoluzione in Mylugano.

Attività:

Sito ufficiale: www.prenota.lugano.ch

Pagina sul sito di L*3: <https://luganolivinglab.ch/it/projects/prenota-lugano/>

PRENOTA LUGANO

Prenota Lugano è il portale creato dalla Città di Lugano che permette di prenotare tramite smartphone/pc l'ingresso agli spazi/strutture pubbliche, tra cui i lidi e le strutture balneari, i musei e gli eventi programmati per tutta l'estate gestiti dalla Città di Lugano evitando i rischi di assembramento e mantenendo le regole di social distancing.

Attivo da Giugno 2020

Partner L*3 coinvolti: Luxochain, Moresi

Descrizione: L'emergenza sanitaria del COVID 19 e le importanti restrizioni messe in atto per contenerla toccano in modo particolare le attività del Dicastero cultura, sport ed eventi. Restrizioni che non fermano però la volontà della Città di Lugano di offrire alla cittadinanza ed ai turisti che la frequentano la possibilità di beneficiare da un lato delle strutture ricettive come i lidi comunali e dall'altra di partecipare ai numerosi eventi programmati dalla divisione eventi, dalla divisione cultura e dal LAC. Nelle difficoltà nascono importanti opportunità ed una di queste, confermata la volontà di aprire le proprie strutture al pubblico, è la creazione di prenota.lugano.ch, la pagina web grazie alla quale è possibile prenotare ed acquistare i servizi proposti del Dicastero. Un'offerta variegata, sviluppata principalmente per la gestione degli accessi alle strutture balneari, limitate quest'estate al rispetto della norma di 10 m2/a persone, estesa ad una visione coordinata dell'offerta estiva di musei, eventi e spazi aperti al pubblico su prenotazione.

Come funziona: Per utilizzare Prenota Lugano basta accedere al sito, cercare l'evento e selezionare il giorno. Successivamente si dovrà compilare un form inserendo alcuni dati (nome, numero di telefono ed e-mail) ai fini della tracciabilità causa Coronavirus e selezionare il numero di persone (una singola persona può prenotare al massimo cinque posti). Dopodiché, sempre dal sito, si procederà al pagamento e tramite e-mail si riceverà conferma della prenotazione e un codice QR. Questo sarà scansionato (dallo smartphone o stampato) dal personale della struttura in cui si ha prenotato, sia all'arrivo che al termine dell'evento.

Dati Dic. 2020:

Visualizzazioni di pagine: 216.399 / Utenti: 32.663

Accessi con prenotazioni a oggi 98.029

(es. strutture balneari 60% online)



Rassegna stampa:

- [Tio: Accesso in sicurezza con la piattaforma..](#)
- [Corriere del Ticino: A Lugano ora si prenota online](#)
- [Mercurpress: La città di Lugano sempre più smart city](#)
- [laRegione: L'estate luganese è salva](#)
- [Assodigitale: La città di Lugano sempre più smart city](#)
- [Money.it : L'estate a Lugano è tech](#)
- [affaritaliani.it : Lugano, città più sicura dai contagi grazie alla blockchain. Una nuova soluzione per accedere serenamente agli spazi pubblici](#)

Prenota Lugano è stato in seguito conglobato nel progetto MyLugano.

Attività:

MyLugano App

MyLugano App: <https://my.lugano.ch/it>

Descrizione: MyLugano è il nuovo programma della Città di Lugano che intende promuovere la spesa locale in un periodo ricco di sfide inedite per tutti.

Il programma ha per obiettivo:

- offrire una tessera del tempo libero a favore dei cittadini di Lugano e di chi vive la città pur non essendo residente,
- rispondere alle nuove abitudini degli utenti, sempre più orientati verso l'offerta online di esercizi e istituzioni,
- sostenere il commercio del territorio, riconoscendone l'importante ruolo di aggregatore sociale,
- aiutare l'economia locale a beneficio dei cittadini e degli esercizi commerciali, sfruttando il circuito Lugano Card.

I LVGApoints e il sistema di cashback

La novità introdotta dalla Città è il programma fedeltà che coinvolge i partner di MyLugano.

I punti del circuito MyLugano si chiamano LVGApoints. I LVGApoints sono una vera e propria moneta complementare digitale. I punti vengono accreditati attraverso acquisti presso qualsiasi partner del circuito MyLugano, per un importo pari al 10% del valore dell'acquisto. Gli stessi sono cumulabili attraverso più acquisti presso diversi partner del circuito e spendibili in nuovi acquisti all'interno dello stesso. I LVGApoints sono pure acquistabili tramite l'app MyLugano.

I punti hanno un tasso di conversione CHF 1.- = 100 punti; hanno una scadenza di 24 mesi e un tetto massimo di accumulo annuo di 100'000 punti e di movimenti mensili pari a 500'000 punti.

Partecipare al programma fedeltà MyLugano è un modo concreto per sostenere l'economia locale e creare un network virtuoso all'interno del territorio.

Lugano Living Lab si è occupato del progetto MyLugano dall'analisi dei requisiti, allo scouting tecnologico, sino a individuare e implementare l'intera soluzione. MyLugano è un progetto trasversale all'amministrazione che coinvolge, oltre al team di Lugano Living Lab, le Divisioni eventi e congressi, Sport, Sviluppo economico e Revisione interna.

Link per scaricare l'app: [AppStore](#) [GooglePlay](#)

Attivo da Ottobre 2020

Partner L*3 coinvolti: Luxochain, Moresi

Prossime attività nel 2021:

Consolidamento e onboarding commercianti

Rifacimento shop/marketplace

Ulteriori features (gestione NFT, segmento junior, aspetti di gamification)



Rassegna stampa:

- [TicinoPolitica: Lugano lancia la nuova versione dell'app MyLugano e i LVGApoints](#)
- [Money.it: Blockchain: nasce l'app MyLugano, un sistema digitale di fidelizzazione e promozione territoriale](#)
- [Corriere del Ticino: Sotto l'albero dei luganesi arrivano i punti fedeltà](#)
- [Ticinonews: La carta fedeltà della Città di Lugano](#)
- [TIO: Ecco i LVGApoints, i punti fedeltà della Città](#)
- [laRegione: Lugano, mercatino di Natale capro espiatorio](#)
- [RSI: Chiude il villaggio di Natale](#)
- [Bluonews: Chiude in anticipo il villaggio di Natale di Lugano](#)
- [La Regione: MyLuganoCard guarda alle medie e piccole imprese](#)
- [Corriere del Ticino: Pronti a rivoluzionare la vecchia Lugano Card](#)
- [TIO: La LuganoCard diventa digitale](#)
- [ComoLive: Lugano nasce "My Lugano card"](#)
- [Assodigitale: MyLuganoCard nuova iniziativa digitale a sostegno delle attività economiche](#)
- [Blockchain Swiss Consortium: MYLUGANOCARD: nuova iniziativa digitale a sostegno delle attività economiche](#)
- [La Regione: Commercio digitale, Lugano amplia i servizi e sogna in grande](#)
- [CdT: I «Luganopoints» si diffondono e forse andranno oltre le città, ma come funzionano?](#)
- [Rivista di Lugano: MyLugano guadagna punti e offre sbocchi al commercio locale](#)

Attività: Speakers' corner

Pagina del progetto Speakers' Corner:

<https://luganolivinglab.ch/it/projects/speakers-corner/>

Descrizione: Progetto rivolto alla valorizzazione delle migliori tesi, ricerche, field project legate ai temi della digitalizzazione e/o innovazione tecnologica realizzati dagli studenti/esse ed ex studenti/esse universitari di bachelor e master del Ticino.

Partner L*3 coinvolti: FUS - SUPSI - USI (in collaborazione con L'ideatorio-USI)

Passi principali del progetto:

- 1) **Call aprile-agosto 2020:** possibilità per gli studenti di segnalare la loro ricerca.
- 2) **Selezione degli studenti:** la selezione degli studenti è stata svolta da parte degli atenei in Agosto-settembre 2020.

Criteri per la selezione degli studenti:

- Pertinenza della tesi/ricerca con i temi della digitalizzazione e/o innovazione tecnologica
- Se il lavoro di ricerca era concluso: doveva essere stato valutato con un voto ≥ 8
- Se il lavoro di ricerca era ongoing: lo studente/essa doveva ricevere l'approvazione del professore che doveva svolgere una verifica anti-plagio e assicurare la qualità dei contenuti proposti

RISULTATO:

19 ricerche

28 studenti coinvolti

- 3) **Workshop 5.10.20 in occasione dell'evento Aspettando le Giornate Digitali 2020.**

Tema del workshop: come presentare la tua ricerca online.

L'evento si è svolto in presenza presso il Palazzo dei Congressi e diffuso in live streaming in Italiano e Inglese sul sito delle giornate digitali.

L'evento ha previsto la presenza di **6 presentazioni keynotes** che sono state poi proposte e pubblicate sul sito delle Giornate Digitali.

- *Giovanni Pellegrini* – responsabile de L'ideatorio USI- Università della Svizzera italiana – **Che noia la scienza (ma anche gli scienziati)**
- *Rina Corti* – Responsabile del Servizio comunicazione istituzionale, SUPSI- Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana -, *Cristina Elia* – Responsabile del Servizio comunicazione istituzionale, USI- Università della Svizzera italiana – e *Davide Gai* – Direttore Marketng and Strategy, FUS- Franklin University Switzerland – **Tra comunicazione privata, pubblica e istituzionale.**
- *Giada Marsadri e Andrea Arcidiacono* – entrambi giornalisti e presentatori – **come esprimersi in modo sciolto davanti al pubblico e alla telecamera.**
- *Lorenzo Cantoni*, Prorettore per la formazione e la vita universitaria dell'USI e Professore ordinario, Usi- Università della Svizzera italiana - **Cosa cambia tra presentare online o in presenza?**
- *Pablo Creti*, Responsabile settore digitale, Dipartimento cultura società, RSI- Radiotelevisione della Svizzera italiana - **Info in pillole e il montaggio come forma espressiva**
- *Andrea La Mesa*, Imprenditore e tech executive - **Il valore di un pitch di successo per una startup**

4) Mentoring 6-30 ottobre 2020:

Gli studenti sono stati assegnati in modo random ad 8 mentors (professionisti del territorio nell'ambito della comunicazione).

I 9 mentors:



L'attività di mentoring ha riguardato:

Videocall (2-3 incontri) con il proprio mentor

- call 1 conoscitiva: racconto libero della propria ricerca. Primi feedback e ipotesi storytelling.

- call 2 prova: feedback

- call 3 prova generale prima della registrazione: ultimi feedback

5) Registrazione dei video (setting professionale presso il Palazzo Civico)

6) Visibilità e partecipazione alle Giornate Digitali 2020:

Risultati:

- Alessandro Mascheroni: *The use of Artificial Intelligence and innovative Radars to improve elderly safety.*
- Andrea Marino: *Sviluppo di un End Effector riconfigurabile per la presa di tessuti*
- Bear Matthews: *Astra Labs - Developing technology for those in need*
- Chiara Crivelli: *[E-motion] - La tipografia nel testo cinematografico*
- David Petkov: *Digital Dentistry Design*
- Elena Di Lascio: *Towards the use of digital devices to support people in their daily activities*
- Fabio Daniele: *Applicazione della Process Failure Modes and Effects Analysis in un'azienda che produce dispositivi medici*
- Indra Mazzola: *Gli Emoji e il loro utilizzo tra le generazioni della Svizzera italiana*
- Jacopo Crespi, Marta Gadoni, Francesca Melcarne e Simona Scopazzini: *PINNY - Porta uno chef amatoriale a casa tua!*
- Laura Cadenazzi, Hannah Gießler, Linda Leppänen, Olga Sironi, Giulia Tettamanti, Ramuné Tincani: *E-learning course on omnichannel for internal training.*
- Laura Marciano: *Predicting problematic smartphone use over time in adolescence. A latent class regression analysis of online and offline activities*
- Martina Ronchetti: *Digital Fashion Competences: Market Practices and Needs during Covid19*
- Mattia Dellamora: *NEMESI - Comunicazione offuscata all'occhio digitale*
- Puspita Ayu Permatasari: *iWareBatik - Digital Technologies and Artificial Intelligence for Batik Intangible Cultural Heritage*
- Sacha Jermini: *Blockchain e Smart Contract. Un futuro senza costi di transazione?*
- Shkurta Gashi: *Using mobile and wearable technologies to extend our understanding of human behavior*
- Thomas Tiotto: *Explainable AI with Probabilistic Graphical Models*
- Arianna Rizzi: *Il potere dell'archivio audiovisivo*
- Elisa Barbieri: *eLearning in the fashion industry*

Attività:**NEURALROPE#1
(update del progetto)**

Pagina del progetto: [Neuralrope#1 "Inside an Artificial Brain"](#)

Tipologia progetto: installazione (attività avviata il 2 settembre 2019)

Eventi 2020:

- Happy Bday 2.09.2020 con Digital & Theremin performances;
- Escape room in collaborazione con SUPSI DFA 5.10.2020

Open data:

- [Modulo open data sul sito di LuganoLivingLab](#)
- Opendata.swiss: [condivisione dati culturali](#) (ovvero le interazioni con Neuralrope)

Turismo:

- keystory e nuova attrazione turistica in collaborazione con:
Lugano Region & MySwitzerland:
[Lugano - città d'arte moderna nel sud](#)
[Nuova tourism destination](#)

Pubblicazioni:

- Paper presentato alla conferenza internazionale Digital Living Lab Days
[NeuralRope#1: an urban collaborative project between art and scientific research](#)

Ricerca e sviluppo: progetti sostenuti e richieste fondi

Per dichiarazione di sostegno: si intendono lettere di sostegno al progetto dove L*3 si impegna nella collaborazione attività al progetto negli ambiti di:

- disseminazione dei risultati / conoscenza
- accesso a processi / dati
- logistica / eventistica

Non sono previsti sostegni economici ai progetti.

Le proposte di progetti di ricerca sostenute nel 2020:

- TAC: Tecnologie Ambiente Competenze: richiesta di finanziamento alla Fondazione Hasler tramite il Lab Cultura Visiva e FabLAB della SUPSI.
il progetto ha ricevuto il finanziamento
- Proposal: "Progetto sull'uso consapevole dello smartphone tra i giovani". Agorà FNS. Dr.ssa Anne-Linda Camerini e L'ideatorio USI
il progetto ha ricevuto il finanziamento
- Proposal: "Direct-to-hands drone delivery system". prof. Luca Gambardella IDSIA (USI-SUPSI). Special call NCCR Robotics.
- Proposal: TRENDS, Training and Research Excellence in Network Data Science". prof. Ernst Wit, USI. Horizon 2020
- Proposal: "Rethink Privacy! Towards a Harms-Focused Governance of Digital Traces". Prof. Marc Langheinrich, USI. SINERGIA (SNSF)
- Proposal: "MapWell, Personalizable Prediction Tools for Livable Environments: Measuring, Understanding, and Prediction of Well-being in Urban Regions for Modern Policy Making". prof. Rolf Krause, USI. Horizon 2020

Partecipazione ad attività didattiche presso gli atenei

Partecipazione ad attività didattiche

- Design thinking per Lugano: Studio e design thinking workshop con gli studenti del Master of Science in International Management di Franklin University Switzerland e Deloitte Switzerland per esplorare soluzioni innovative per una "living Lugano"
- Studio della user experience della piattaforma partecipativa MyLuganoLivingLab con gli studenti del Master in Public Management and Policy (corso eGovernment) di USI
- Giorgio Maric, guest lecture L*3 presso USI-informatica
- Elena Marchiori, guest lecture L*3 presso USI-comunicazione

Online communication

Sito web: www.luganolivinglab.ch
Email ufficiale: info@luganolivinglab.ch

Social media:

<https://twitter.com/luganolivinglab>
<https://www.instagram.com/luganolivinglab>
<https://www.facebook.com/LuganoLivingLab>
<https://www.linkedin.com/company/luganolivinglab>
<https://www.youtube.com/luganolivinglab>

- Da Febbraio 2020: online il nuovo [sito web di L*3](#)
- Da Marzo 2020: nuova linea di comunicazione incentrata su [#digitaleènormale](#)
- Da Luglio 2020: versione del sito web in inglese
- Da novembre 2020: nuova sezione dedicata alle [#lessonslearned](#) e call: Quale [#lesson](#) vorresti approfondire prossimamente? [Scrivici in modo anonimo](#)

Analytics 2020 (dati disponibili da maggio 2020 al 5 dicembre 2020):



Social Media 2020 (dati aggiornati a dicembre 2020):

[instagram.com/luganolivinglab](https://www.instagram.com/luganolivinglab) 708
[linkedin.com/company/luganolivinglab](https://www.linkedin.com/company/luganolivinglab) 649
twitter.com/luganolivinglab 413
[facebook.com/LuganoLivingLab](https://www.facebook.com/LuganoLivingLab) 401
[youtube.com/luganolivinglab](https://www.youtube.com/luganolivinglab) 201