



TRASFERIMENTO TECNOLOGICO
INNOVAZIONE
SISTEMA CAMERALE VENETO

Innovazione: casi di progetto su filiera locale

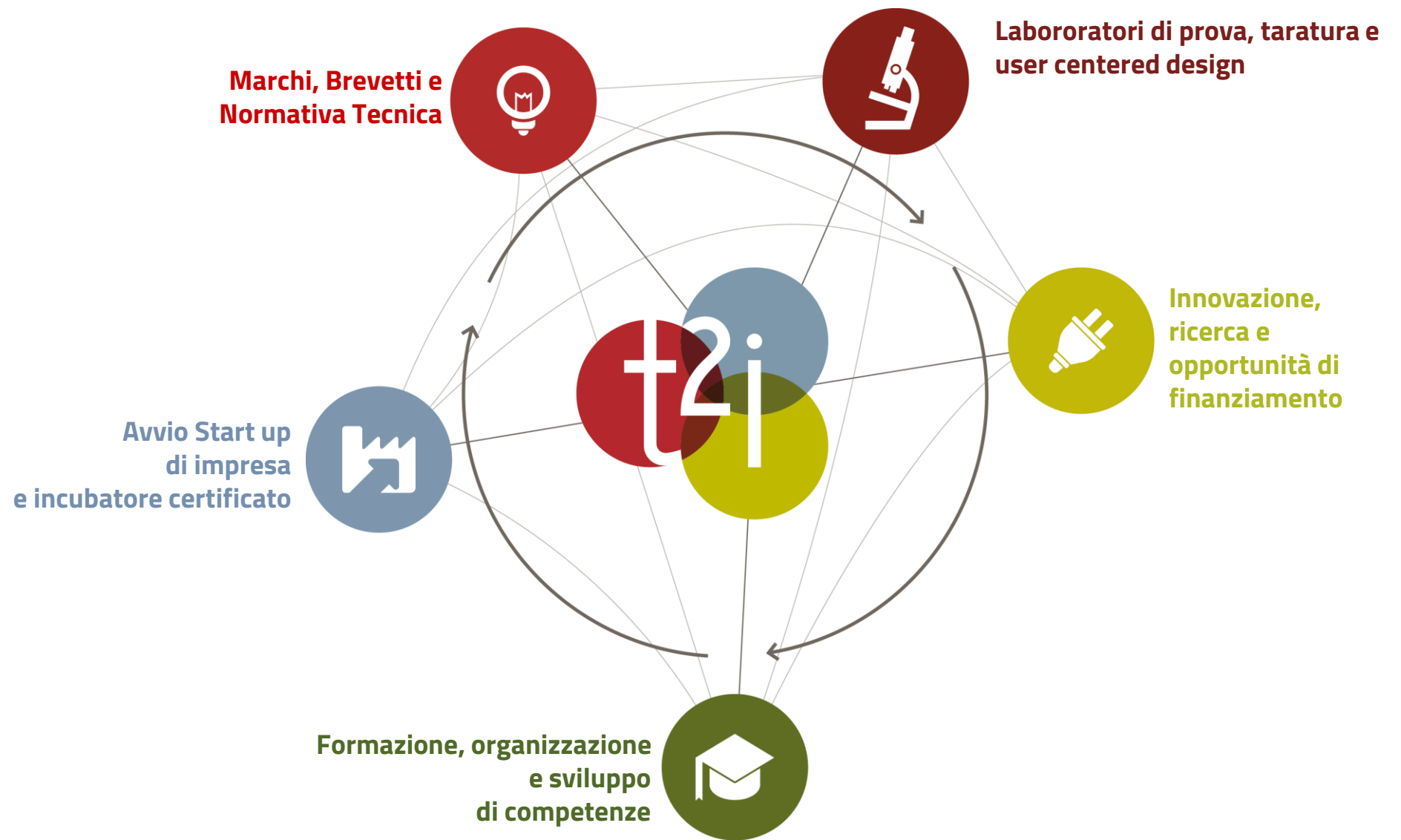
Gli esempi dei programmi HorizonEU, LIFE

t2i in sintesi



TRASFERIMENTO TECNOLOGICO
INNOVAZIONE
SISTEMA CAMERALE VENETO

- **organizzazione di ricerca senza scopo di lucro**
- partecipata dalle Camere di Commercio di Treviso-Belluno, Venezia-Rovigo e Verona
- **incubatore di startup certificato:** (sono incubate oltre 50 startup innovative)
- **agenzia di formazione** accreditata
- **Laboratorio prove** (metrologia, prodotti da costruzione, agrochimica) e ***ente di certificazione*** per prodotti da costruzione
- t2i è stato uno dei primi **Digital Innovation Hub** riconosciuti in Italia nell'ambito dell'iniziativa I4MS.





MATHER



Full MAT erial and c HE mical monito R ing data and disclosure for the protection of the human health and environment

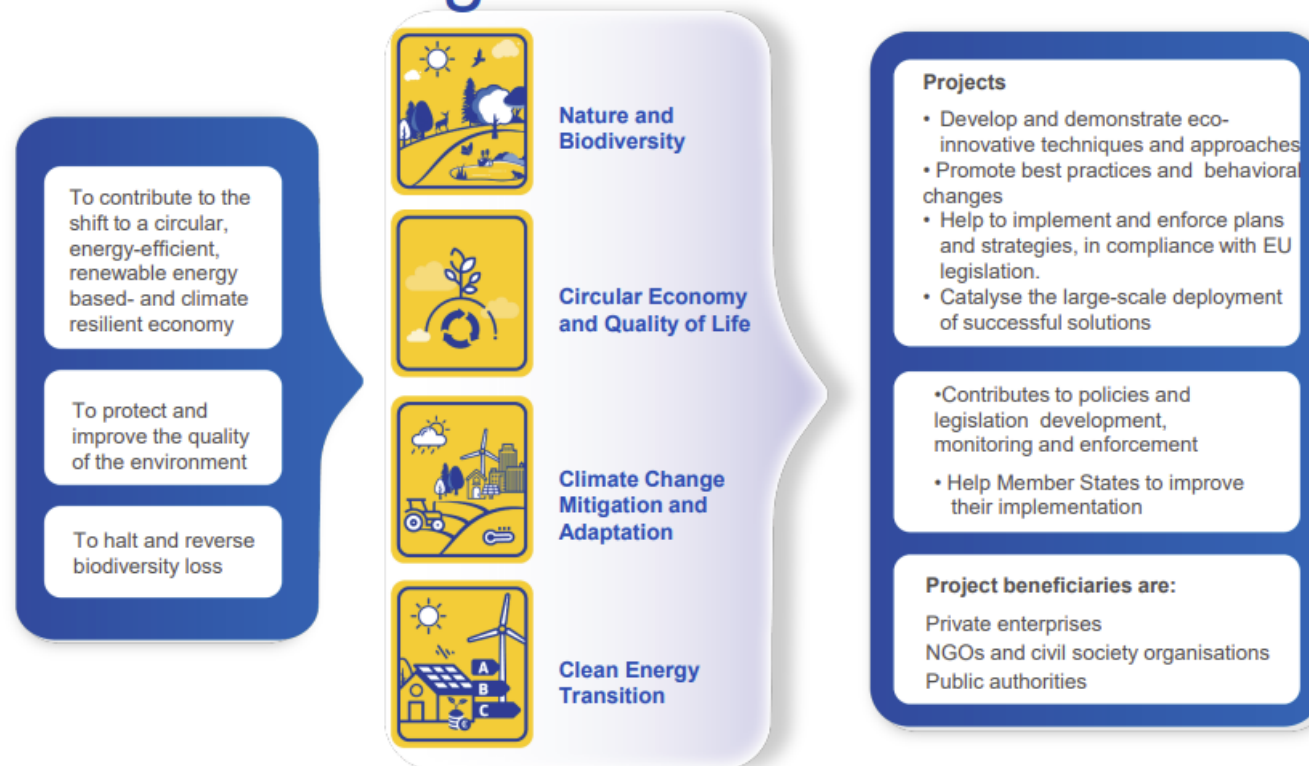
<i>Programma</i>	LIFE
<i>Asse prioritario</i>	ENVIRONMENT
<i>Obiettivo specifico</i>	“Projects improving the use of chemical monitoring data (e.g. environmental monitoring, human biomonitoring, product monitoring, indoor air monitoring) in the protection of human health and the environment, by making the chemical monitoring data available, accessible, comparable and interoperable, and allowing for linking them with monitoring of human and environmental health and for assessment of exposures from chemical mixtures via various routes of exposure.”
<i>Budget</i>	€ 1.580.774



Il programma LIFE 2021-2027



The LIFE Programme 2021-2027





Il progetto MATHER: IL PROBLEMA



- Secondo l'ECHA, le sostanze chimiche sono i mattoni della vita. Sono presenti in noi, intorno a noi e in ogni prodotto che acquistiamo. ogni prodotto che acquistiamo.
- Tuttavia, l'uso di sostanze con determinate proprietà pericolose può possono essere preoccupanti per la salute umana e/o per l'ambiente. La legislazione dell'UE stabilisce i massimi standard di sicurezza chimica nel mondo. mondo. Le aziende hanno la responsabilità di assicurarsi che i prodotti e le sostanze chimiche introdotte nel SEE siano conformi questi requisiti.



Il progetto MATHER: OBIETTIVI



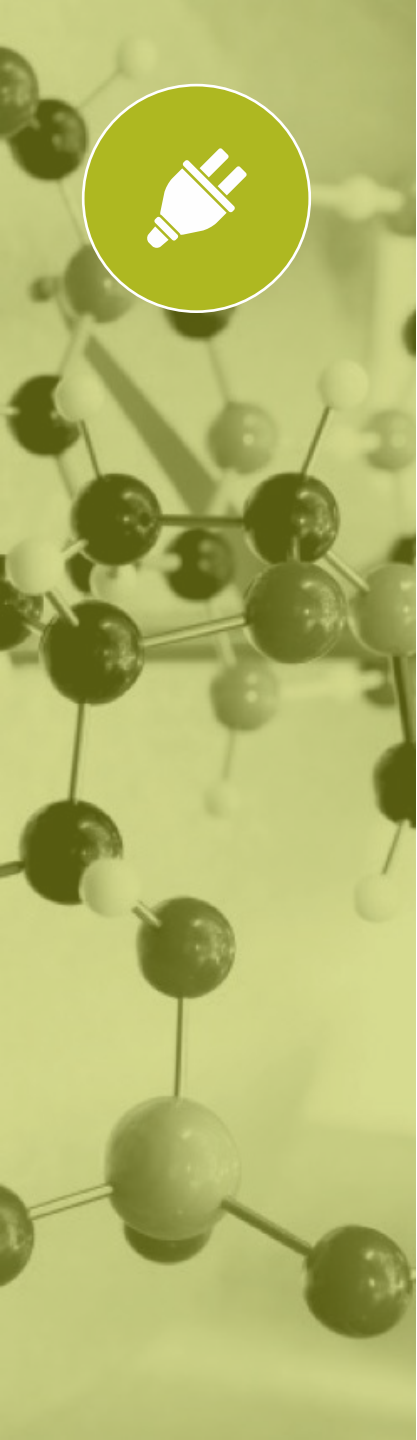
- Il progetto LIFE MATHER, grazie allo sviluppo di uno strumento informatico, metterà in relazione l'elenco dei materiali utilizzati da un'azienda nei suoi prodotti con gli impatti dei materiali stessi su ambiente, salute e normative.
- Questo fornirà un efficace supporto alle aziende per le attività di progettazione, dando la possibilità di identificare i materiali con impatti più rilevanti e di trovare una soluzione per sostituirli con materiali più ecologici. materiali più rispettosi dell'ambiente.



Il progetto MATHER: BENEFICI ATTESI








- Riduzione dei costi e dei tempi legati al continuo aggiornamento db materiali
- identificazione precoce di un cambiamento normativo
- Piena trasparenza della catena di fornitura
- Riduzione dei costi legati all'acquisto di materiale non conforme
- Aumento della competitività dell'azienda nel mercato della "cura dell'ambiente e della salute".
- Aumento della consapevolezza sull'uso di materiali chimici critici
- Aumento della consapevolezza dei consumatori sulla necessità di una filiera trasparente
- Aumento della motivazione dei fornitori all'utilizzo di materiali riciclati



MATHER: STRUTTURA DEL PROGETTO



ACTIONS	2017				2018				2019				2020				
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
A – Preparatory Actions																	
B – Implementation Actions																	
C – Monitoring of the impact																	
D – Public Awareness&Dissemination																	
E – Project Management																	



REPLICATE

Replicate 



CREATIVE ASSET HARVESTING PIPELINE TO INSPIRE COLLECTIVE AUTHORING AND EXPERIMENTATION

<i>Programma</i>	HORIZON2020
<i>Asse prioritario</i>	ICT
<i>Obiettivo specifico</i>	“Developments related to content creation, access, retrieval and interaction offer a number of opportunities and challenges, also for the creative and media industries. In order to keep pace with the trends and remain competitive, those industries need to explore new ways of creating and accessing content”
<i>Budget</i>	€ 1.580.774



REPLICATE: OBIETTIVI

New technologies for a new creative approach!

REPLICATE is a new platform for 3d modelling, asset interaction and creative construction.

REPLICATE goal is to enhance human creative process through innovative technologies to enable content access and creativity anywhere.



CAPTURE REAL WORLD OBJECTS

The easy to use APP allows you to create 3d models from real life objects simply using your phone camera

ENRICH THE MODEL

Improve the model and add further object properties supported by REPLICATE's algorithms and libraries



CREATE NEW CONCEPTS

Create your new concepts starting from selected elements

SHARE AND INTERACT WITH THE COMMUNITY

Collaborative tools allow you to co-develop the new models with other members of the community taking benefits from their skills



USE THE MODEL

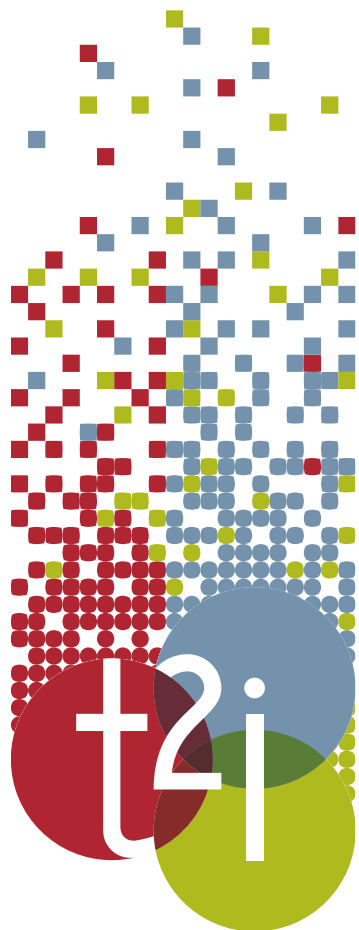
Optimized industry compliant models can be visualized in Virtual or Augmented reality or be used according to your needs, e.g. 3d printed

Replicate

cReative-asset harvESting PipeLine to Inspire
Collective-AuThoring and Experimentation

TAKE
INSPIRATION
FROM THE
REAL WORLD!





CAMERA DI COMMERCIO
TREVISO - BELLUNO | DOLOMITI
bellezza e impresa



CAMERA DI COMMERCIO
VENEZIA ROVIGO



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO
AGRICOLTURA VERONA

Contacts

Marco Galanti

marco.galanti@t2i.it

www.t2i.it

Seguici anche su | Follow us

