



## Economia

# Le tecnologie creano nuovi lavori per i giovani. "Ma l'università non è pronta"

Il racconto dei ragazzi che hanno frequentato l'Officina dei nuovi lavori creata da Mondo digitale e Google. Studenti di archeologia o odontotecnica scoprono nuove possibilità imprenditoriali, tra stampanti 3D e giochi. "Non c'è solo la fuga dei cervelli, ma anche quella delle mani"

ROMA - "È una tecnologia semplice da usare, potrebbero farlo non solo gli specialisti, ma anche i medici di base: **potremmo ricostruire i tessuti, ma anche realizzare facilmente protesi e ausili** per i pazienti". **Giovanna Palumba**, studentessa di medicina, ha scoperto l'esistenza dell'Officina dei nuovi lavori casualmente, chiacchierando con una signora durante la Giornata del Rifugiato nel giugno scorso. "Frequentando il fab lab ho imparato i rudimenti teorici ma soprattutto la

pratica delle stampanti 3D. Mi interessa proprio dal punto di vista medico-scientifico, perché le rende disponibili a una ampia fascia della popolazione, in modo economico, e può abbattere le differenze economiche".

Giovanna è una degli 2.841 ragazzi che ha frequentato l'Officina dei nuovi lavori realizzata da Fondazione Mondo Digitale e finanziata da Google.org presentata ieri presso la Fondazione Mondo Digitale. Hanno frequentato corsi di 22 ore sulle nuove tecnologie, mettendo in gioco la propria professionalità e i propri interessi, per trovare nuove applicazioni e possibilità di lavoro. "Il bello di frequentare questi ambienti è che ti stimola la creatività, incrociando diverse professionalità. **Il problema è che le facoltà universitarie non sembrano essere pronte a queste tecnologie**, se non nella professione specifica di ingegneria biomedica".

Le fa eco **Francesca Nervi**, laureata in archeologia, che vede la possibilità di applicare la realtà aumentata nel settore museale, ma che vede anche che **non esistono bandi che comprendano questa specialità**. Ha trovato il link nei social network e si è buttata in un campo che sembra lontanissimo dalla propria specializzazione, ma che potrebbe avere sviluppi enormi nel campo dei beni culturali, "immaginiamoci la possibilità di vedere com'era un sito archeologico in origine, ho presentato un progetto di dottorato ma non è andata bene, però non voglio andarmene dall'Italia". **Giulia Cocci**, architetta, spiega come le stampanti 3D possano semplificare la vita realizzando modelli realistici per i committenti, "ma in Italia non siamo molto avanti". **Alberto Flamini**, odontotecnico disoccupato, ha unito le proprie competenze tecniche con le passioni personali, la chitarra e il modellismo. "Ho costruito un ukulele e da qualche mese dipingo i personaggi in miniatura dei giochi da tavolo e **voglio costruire una piccola impresa di modellismo 3D**. Ciò che abbiamo imparato è lavorare in gruppo, e ho scoperto l'importanza di collaborare con professionalità diverse, senza un falegname nel team non sarebbe stato possibile". **Chiara** invece arriva da Lingue, vuole fare la sceneggiatrice e ha capito di poter avere una strada nel mondo dei **giochi digitali**.

Dopo una giornata di orientamento generale nell'Officina, si fanno quattro giorni di laboratorio e poi si può tornare liberamente a confrontarsi coi "coach" sui propri progetti. Per tutti le esperienze pregresse, così lontane dal digitale, sono un arricchimento, così come la possibilità di lavorare con altre persone dalle competenze teoriche diverse. "Non sempre si è pronti ad affrontare il futuro facendo il barista o il commesso – spiega Giacomo Caneschi, insegnante del Game Lab -. Ci sono ragazzi che non trovano più uno stimolo, e qui scoprono che una passione da utente può diventare una professione molto richiesta. **Non c'è solo la fuga dei cervelli, c'è anche quella delle mani**: ci sono ottimi professionisti italiani che lavorano per multinazionali americane o giapponesi, ma aspettiamo ancora che l'Italia realizzi qualcosa di innovativo nel campo digitale. Ciò che imparano qui è che bisogna lavorare in gruppo, e sono tante e diverse le professionalità richieste, e che ci vuole molto impegno e applicazione per imparare a rendere un automatismo ciò che fanno. Ma non serve una mente superiore, o una preparazione tecnica enorme, ma molta creatività. Imparano facendo, e si entusiasmano. C'è poca informazione e timore verso le nuove tecnologie".

**Matteo Cese**, 19 anni, formazione economica, ha sviluppato un prototipo per la traduzione di segnali dal cervello in istruzioni per smartphone o una carrozzina per disabili: "È un processo complesso ma semplice da utilizzare, e che può avere sviluppi fondamentali per la qualità della vita. Nelle neuroscienze si sta lavorando molto in questo campo, può essere un trampolino di lancio per il futuro. Sperimentare è fallire, e da lì si va avanti. Il lavoro con altre persone con diversi background è molto stimolante".  
(Elena Filicori)