L’Università di Pisa è il primo ateneo italiano a sbarcare su Kickstarter: dal 23 febbraio VIPER, un prodotto hi-tech nato nel mondo di Internet delle Cose, debutterà sulla più importante piattaforma statunitense di crowdfounding del mondo. Artefici dell’impresa sono Daniele Mazzei del Centro Piaggio, Giacomo Baldi dell’Azienda ospedaliera universitaria pisana, Gualtiero Fantoni e Gabriele Montelisciani del Dipartimento di Ingegneria Civile ed Industriale.

Il progetto resterà in rete 30 giorni e il budget richiesto per la finalizzazione di VIPER e la produzione industriale della scheda è di 20.000 dollari.

VIPER, come promette il team di ricercatori che l’hanno progettato, è un dispositivo ed una serie di software ad alto tasso di tecnologia che promette di rivoluzionare e semplificare la nostra vita quotidiana rendendo accessibile qualsiasi oggetto tramite computer o cellulare. In altre parole, si tratta di un dispositivo che potrà aiutare le persone a monitorare la propria casa senza dover fare tracce nei muri, permettendo di sapere, ad esempio, se il cane ha sete o se i bambini sono rientrati da scuola, di spegnere il riscaldamento se lo abbiamo lasciato inavvertitamente acceso o di controllare da lavoro se abbiamo chiuso il gas, il tutto con dei semplici click, senza dover avere una laurea in ingegneria o in informatica.

“Un esempio che facciamo spesso – spiega Gualtiero Fantoni - è quello di uno di quei carillon con le apine che vengono messi sulle culle dei neonati. Con VIPER un oggetto del genere può essere trasformato in un sistema che sta acceso fino a quando il bambino è sveglio, che si spegne piano piano fin quando si addormenta ma che, ad un risveglio improvviso, sia capace di far ripartire musica e movimento delle apine avvertendo via cellulare la mamma che magari è impegnata altrove, il tutto questo in pochi click”.

Dal punto di vista tecnico il team di ricercatori ha scelto il Python, uno dei linguaggi di programmazione più semplice da usare, per creare una serie di interfacce ed App per far comunicare gli oggetti con i telefonini, i tablet e i computer.

“Si tratta di una tecnologia di grande efficacia – ha aggiunto Fantoni – che può trovare applicazioni nelle grandi industrie manifatturiere e rendere più efficienti le piccole imprese, può servire ai laboratori, alle botteghe artigiane e perfino aiutare i negozi commerciali: pochi click sul computer, una piccola scheda elettronica che non consuma quasi niente e qualsiasi oggetto potrà essere visibile ed accessibile tramite computer o cellulare”.

E infine alla domanda: “perché non avete applicato per un progetto Europeo o un finanziamento regionale per la ricerca e sviluppo?”, la risposta dei ricercatori è stata: “abbiamo bisogno di un piccolo finanziamento, ma di una grande comunità di co-sviluppatori! Per questo abbiamo scelto Kickstarter, la più grande vetrina al mondo per progetti come VIPER che può essere una vera svolta per appassionati di tecnologia e del mondo dei makers”.

Link alla campagna http://bit.ly/toiviper