

IT nello sport: performance e benessere

Come i wearable device stanno rivoluzionando il settore

La progressiva pervasività del digitale vede le persone costantemente connesse quali utenti di prodotti e servizi fruibili via web, che abilitano e permettono di essere efficienti ed efficaci nelle varie attività quotidiane, tra cui quelle di svago e sportive. È importante infatti sottolineare come l'evoluzione tecnologica, in particolare in ambito IT, determini nuove ricadute concrete in questo genere di attività.

Il binomio sport-tecnologia è da sempre presente: alcuni sport nell'ambito "motori" (es. Formula 1) sono nati proprio grazie alla tecnologia, altri hanno invece visto un più faticoso avvento della componente tecnologica. Attualmente è significativo il trend crescente di adozione di wearable devices, una nuova generazione di dispositivi indossabili quali smartwatch, fitness tracker, visori AR/VR, indumenti sensorizzati. Si parla di device "intelligenti", dotati di connettività ed equipaggiati con sensori in grado di acquisire dati dell'utilizzatore e inviarli online per elaborazioni funzionali alla diagnostica predittiva, al monitoraggio di parametri fisiologici (frequenza cardiaca, temperatura della cute, etc.) e cinematici, all'individuazione del miglior profilo posturale. Il fine ultimo è il conseguimento del benessere psicofisico durante lo sforzo e l'ottimizzazione delle performance atletiche. Vi sono nuove



Stefano Borgia
project manager di Holonix

prospettive di engagement per gli appassionati, ma soprattutto di business e sviluppo. Dietro tali dinamiche vi sono gli stessi driver che in questi anni hanno cambiato l'IT: big data, analytics, cloud e mobile. Startup e grandi aziende lavorano a soluzioni IoT, cercando di renderle configurabili e mutuabili, al fine di intercettare le nuove potenzialità tra cui quelle offerte dal settore sport/fitness.

Holonix sta investendo in ambito wearable, proponendo applicazioni "smart" volte a fornire interfacce di comunicazione per questi dispositivi, semplici e intuitive per l'utilizza-

tore, efficienti a livello computazionale. Altro ambito di lavoro è quello della gestione online della mole di dati acquisiti: layers multicanale e servizi cloud atti a storicizzazione, elaborazione e visualizzazione dell'informazione sensoriale, base per l'individuazione "intelligente" di interventi sull'utente oggetto di misura, nella fattispecie lo sportivo che veste il device. Tali microservizi web di big data management sono cross-settoriali, possono essere impiegati per applicazioni diverse da quelle sportive e risultano elementi costitutivi di prodotti commerciali per il mondo industriale quali "i-LiKe Machines" (monitoraggio da remoto di macchinari). Rilevante è il know-how nella nicchia wearable, attualmente messo in campo nel progetto europeo HUMAN (G.A.723737), che vede Holonix impegnata con vari partner nello sviluppo di una piattaforma software collaborativa intelligente che, attraverso il monitoraggio dei dati fisiologici dei lavoratori impegnati nelle proprie mansioni, determina azioni migliorative dello stato psicofisico. In conclusione, l'innovazione IT targata 4.0 sta progressivamente aggredendo le residue barriere presenti nello sport, proponendo un paradigma di digital-sport che appare potenziale terreno fertile per auspicabili investimenti e sviluppi tecnologici.

