

La storia di Practix

Quegli inizi «navigando» il corpo di Ötzi

di **Alessandro Papayannidis**

Gli ultimi colpi sono l'armatore americano Viking e il colosso dei computer Lenovo. Il primo acquisterà i tavoli interattivi di Practix per far giocare gli ospiti delle navi da crociera, il secondo per rendere collaborativi i laboratori delle scuole in Italia e all'estero. «Operiamo in una nicchia, ma l'interesse per i nostri software cresce: entertainment, educational, ma anche allestimenti per catene commerciali, hotel e ristoranti con tavoli a menu digitale», spiega Daniel Tomasini, ceo dello spin-off del centro di ricerca Fondazione Bruno Kessler di Trento e oggi ospitato nel Polo Meccatronica di Rovereto. «Ero ricercatore di Fbk — racconta Tomasini — in un'unità dedicata all'interazione di gruppo e alla realizzazione di interfacce collaborative uomo-macchina: più persone allo stesso tavolo digitale. A un certo punto ho capito che i tempi del trasferimento tecnologico erano maturi». Così nel 2010 nasce Practix, che fa parlare di sé perché realizza uno speciale tavolo per navigare la mummia di Ötzi, il guerriero del 3100 a.C. ritrovato sulle montagne dell'Alto Adige in eccezionali condizioni di conservazione. Il pannello del museo archeologico di Bolzano è un virtuale lettino di laboratorio «touch» su cui più visitatori possono ingrandire dettagli, dalla pelle fino allo scheletro. Il tavolo interattivo funziona anche nella pubblica amministrazione, con il Comune di Langhirano che dematerializza le mappe urbanistiche. Nel caso della commessa Viking, invece, l'idea è quella di far giocare i crocieristi a carte, hockey, memory, backgammon, mahjong; nelle scuole, per Lenovo, le materie di studio si approfondiranno a gruppi di quattro studenti attorno a uno schermo interattivo. Tomasini e il socio Stefano Bonotto chiudono il 2015 con 150.000 euro di fatturato.