

# Schema di Accordo regionale di insediamento e sviluppo delle Imprese

(Legge Regionale n. 14/2014, parte II, art. 6)

Sottoscritto digitalmente

Tra:

la Regione Emilia-Romagna, via Aldo Moro 52, 40127 Bologna (qui di seguito "Regione");

e

la Società **EON REALITY ITALIA S.R.L.** (qui di seguito "Impresa") con sede legale **BOLOGNA (BO) VIA ANTONIO CANOVA 13**, capitale sociale Euro **10.000,00** Partita IVA **03659571206** e Codice Fiscale n. **03659571206**. Iscritta al Registro delle Imprese di **Bologna**;

Premesso che:

- con deliberazione della Giunta Regionale (di seguito "Giunta") n. 1061/2017, è stato approvato il "POR FESR 2014-2020 - Bando per l'attrazione di investimenti in settori avanzati di industria 4.0: big data for industry, internet of things, intelligenza artificiale, realtà virtuale e aumentata. (L.R. 14/2014, art. 6);
- il Bando invitava le imprese con significativi programmi di investimento nella regione Emilia-Romagna a presentare proposte comprendenti la descrizione e l'impatto dell'investimento stesso, nonché progetti finanziabili ai sensi della vigente disciplina europea sugli aiuti di stato e in particolare del Reg. (UE) 651 del 2014 (i cui principi si intendono qui interamente richiamati), in materia di ricerca e sviluppo, innovazione, investimenti energetico-ambientali, formazione e occupazione, realizzazione di organismi e infrastrutture di ricerca. Il Bando stabiliva inoltre che, a seguito di una procedura valutativa a due fasi, i programmi selezionati avrebbero determinato l'approvazione di specifici accordi di insediamento e sviluppo tra la Regione e le imprese beneficiarie da parte della Giunta regionale;
- con la determinazione dirigenziale n. 18580/2017, come rettificata dalla determinazione dirigenziale 18974/2017, sono state approvate le proposte di programma di investimento che hanno superato la selezione di cui alla Fase 1 dell'iter procedurale del bando, richiedendo ai soggetti l'elaborazione e la presentazione di progetti dettagliati ai fini della valutazione tecnico-scientifica;
- l'Impresa, nel rispetto dei massimali previsti, ha provveduto a presentare i progetti dettagliati oggetto del cofinanziamento regionale e che questi sono stati esaminati dal Nucleo di Valutazione (da ora in avanti NdV) appositamente costituito con determinazione n. 12785 del 03/08/2017 dal Direttore Generale all'Economia della Conoscenza, dell'Impresa e del Lavoro;
- Eon Inc. ha trasmesso tra la documentazione presentata e trattenuta agli atti con prot. N. PG/2017/0768507, la delibera del proprio organo societario del 13 dicembre 2017, nel quale **viene espressa la volontà di realizzare il programma di investimento proposto attraverso la propria controllata Eon Reality Italia S.r.l.**, con sede in Bologna (Bo), via Antonio Canova 13, codice fiscale 03659571206 e di trasferire alla stessa anche il contributo regionale. Nella delibera si stabilisce, inoltre, che la Eon inc. **si impegna a garantire la copertura finanziaria del programma di investimento attraverso** l'aumento di capitale sociale della Eon Reality Italia srl (da liberarsi indistintamente in natura o mediante compensazione con crediti vantati dal Eon Reality INC., previa perizia di stima ai sensi dell'art.2465 cod.civ.) nella misura di euro 18.028.573,00, affinché la stessa provveda a tutti gli impegni realizzativi, finanziari ed occupazionali e gli adempimenti previsti inerenti il Programma pre-

sentato, ivi inclusa la sottoscrizione dell'accordo di cui all'art. 11 del bando con la Regione Emilia-Romagna;

- a seguito della valutazione relativa alla FASE II del Bando, la Giunta, con deliberazione GPG/2017/2322, ha assunto gli esiti della medesima valutazione approvando il *budget* del progetto presentato dall'impresa e ha approvato lo schema dell'Accordo regionale di insediamento e sviluppo (d'ora in avanti Accordo), di cui all'art. 11 del bando dando mandato al Responsabile del Servizio Attrattività e Internazionalizzazione alla sottoscrizione dell'Accordo;

Tutto ciò premesso, visto e richiamato, con il presente Accordo si conviene e si stipula quanto segue:

### **Articolo 1**

#### **Recepimento delle premesse e degli allegati**

Le premesse e gli allegati costituiscono parte integrante del presente Accordo. In caso di contrasto tra quanto previsto nel presente Accordo e quanto previsto negli allegati, prevale il primo.

### **Articolo 2**

#### **Oggetto dell'Accordo**

Il presente Accordo ha per oggetto la realizzazione del **Programma** di investimento promosso dall'Impresa, di cui alla deliberazione di Giunta regionale n. GPG/2017/2322, secondo quanto riportato nella successiva tabella "Progetto oggetto del programma".

L'Accordo individua le modalità e i tempi per la realizzazione e il finanziamento del Programma di investimento presso la sede operativa dell'azienda nel territorio della Regione Emilia-Romagna, che dovrà essere individuata, comunicata e attiva alla data di richiesta della prima erogazione dell'agevolazione.

Il Programma di investimento è parte di un "investimento complessivo industriale" che l'Impresa si è impegnata a realizzare per un valore totale (riferito a tutte le spese, anche quelle non finanziabili) pari a euro **24.350.003,74**.

La tipologia del Programma (di cui all'art 2 del Bando) è il seguente: Infrastruttura di ricerca per la realtà virtuale e aumentata denominata "**Establishment of Interactive Digital Center Hub for Italy, specializing in Virtual and Augmented Reality content and application development.**";

Lo scopo del Programma è quello di realizzare il progetto di cui alla tabella "progetto oggetto dell'Accordo", con l'impegno vincolante di generare una occupazione addizionale in Emilia-Romagna entro l'anno a regime pari a **160** unità lavorative (ULA), di cui **128** in possesso di diploma di laurea o titoli superiori, calcolate come incremento del dato occupazionale medio dell'anno di bilancio 2016.

Per anno a regime si intende il periodo di 12 mesi successivi alla data di completamento del programma di investimento.

**TABELLA “Progett0 oggetto del programma di investimento”**

Allegato n.	Tipologia di intervento/progetto	Investimento ammissibile (Euro)*	Contributo regionale massimo concedibile (Euro)*	Da realizzarsi entro GG/MM/AA
1	Investimenti per le infrastrutture di ricerca.			
	Establishment of Interactive Digital Center Hub for Italy, specializing in Virtual and Augmented Reality content and application development.	24.350.003,74	6.321.430,45	1/12/2020
	<b>Totale infrastrutture di ricerca</b>	<b>24.350.003,74</b>	<b>6.321.430,45</b>	
	<b>Totale progetti</b>	<b>24.350.003,74</b>	<b>6.321.430,45</b>	

\* dati riferiti alla delibera di Giunta GPG/2017/2322 e successive integrazioni.

Ove presenti, le collaborazioni con le imprese locali e le ricadute tecnologiche sono riportate nei progetti di dettaglio allegati.

### Articolo 3

#### Impegni dei soggetti sottoscrittori dell’Accordo

1. L’Impresa si impegna nei confronti della Regione a:
  - a. Individuare e comunicare alla data di richiesta della prima erogazione dell’agevolazione la sede dove verrà realizzato il Programma;
  - b. Entro 90 giorni dalla data di sottoscrizione del presente Accordo dimostrare adeguata garanzia finanziaria. secondo le modalità previste dal bando e dalla modulistica connessa, per la copertura del Programma di investimento;
  - c. realizzare l’impegno occupazionale proposto, di cui all’articolo precedente, pena la revoca totale o parziale del contributo in caso di raggiungimento di una occupazione inferiore rispetto a quella prevista (secondo quanto stabilito dall’art. 14, comma 10, del Bando), mantenendolo per almeno 3 anni dalla data del completamento del Programma (intendendo per completamento l’ultima richiesta di liquidazione del contributo);
  - d. realizzare il progetto che compone il programma di investimento secondo il cronogramma di spesa (allegato 2 parte integrante al presente Accordo) e secondo quanto descritto nel “progetto di dettaglio” (allegato 1, parte integrante al presente Accordo), così come rimodulati a seguito della valutazione degli stessi e comunicati all’impresa (allegato 3, parte integrante al presente Accordo);
  - e. il Programma di investimento, oggetto di contributo, dovrà, terminare entro massimo 36 mesi dalla data di concessione del contributo per il progetto allegato al presente Accordo. Il programma si intende completato alla data di presentazione della richiesta di saldo del contributo per il progetto realizzato;
  - f. entro il 24° mese dalla data di avvio del Programma di investimenti, comunicare di aver adottato un mansionario di gestione, le attività di *marketing* e promozione e le altre soluzio-

ni adottate al fine di rendere la struttura fruibile anche da soggetti terzi come richiesto dal bando in applicazione di quanto previsto all'art. 26 "Aiuti agli investimenti per le infrastrutture di ricerca" del REG (UE) n. 651 del 17 giugno 2014 (GBER);

- g. documentare entro il termine dell'anno a regime che una parte del fatturato riveniente dai servizi dell'infrastruttura dipenda dall'utilizzo della stessa da altri soggetti nello spirito della normativa di riferimento e secondo quanto previsto dal mansionario;
- h. adottare una contabilità separata e dedicata per i servizi resi dall'infrastruttura al fine di dimostrare con chiarezza l'autonomia della stessa anche sotto il profilo gestionale (in termini di unità di *business*) rispetto al resto delle attività dell'azienda;
- i. comunicare a mezzo PEC al R.U.P. (Resp. del Servizio Attrattività e Internazionalizzazione) della Regione entro il termine di 3 mesi dalla pubblicazione sul BURERT della deliberazione di approvazione del presente accordo, l'avvio del programma di investimenti;
- j. prendere piena conoscenza dei manuali di rendicontazione, e di rispettarne le disposizioni e utilizzare la modulistica in esso prevista, in particolare per:
  - 1. trasmettere entro il 31 gennaio e il 31 luglio di ogni anno di realizzazione del programma di investimenti, una relazione generale sullo stato d'avanzamento del Programma complessivo, oltre che tutte le ulteriori informazioni e la documentazione eventualmente richieste dalla Regione Emilia-Romagna anche in diversi momenti;
  - 2. trasmettere le relazioni e le rendicontazioni del Progetto, accompagnate dalla documentazione attestante le spese sostenute e quietanzate;
- k. comunicare tempestivamente alla Regione Emilia-Romagna ogni evento di natura economica, giuridica o tecnologica che possa condizionare le condizioni oggettive e soggettive per la realizzazione del Programma di investimento e del progetto o eventuali modifiche degli stessi;
- l. mantenere i vincoli in ordine alla destinazione d'uso degli immobili e rispettare le vigenti norme in materia di edilizia ed urbanistica e di salvaguardia dell'ambiente e osservare nei confronti dei lavoratori dipendenti i contratti di lavoro e le normative sulla tutela della sicurezza del lavoro e la prevenzione degli infortuni;
- m. mantenere il luogo di realizzazione dell'investimento o di svolgimento del programma in entro il territorio regionale;
- n. consentire alla Regione Emilia-Romagna di espletare tutte le eventuali procedure di verifica in corso d'opera sulla realizzazione dell'intervento e del Programma, comprese eventuali visite *in situ*;
- o. assumere qualsiasi onere in conseguenza di atti o fatti che provochino danni ai terzi in relazione allo svolgimento delle attività previste dal Programma;
- p. restituire i contributi erogati nei casi di revoca o di risoluzione dell'Accordo come previsti dal successivo art. 6;
- q. conservare per 5 anni i titoli di spesa originali utilizzati per la rendicontazione dei costi e delle spese relative al progetto, con decorrenza della data di rendicontazione agli effetti di erogazione del contributo.

2. La Regione Emilia-Romagna si impegna a:

- a. provvedere alla concessione e all'erogazione delle agevolazioni individuate all'allegato 1 della Delibera di Giunta n. GPG/2017/2322 per l'ammontare complessivo di Euro **6.321.430,45** (cifra indicativa), come previsto dal Progetto di dettaglio, tenuto conto dell'esito della valutazione dello stesso. Tali agevolazioni saranno versate per stati di avanzamento dei lavori-SAL, a seguito dell'esame sulla rendicontazione presentata ai sensi del

Manuale per la rendicontazione e nei tempi in esso previsti, presso il conto corrente bancario indicato dal soggetto beneficiario;

- b. espletare eventuali attività e adottare i provvedimenti ulteriori del caso di propria competenza e facilitare l'individuazione di modalità di coordinamento per agevolare le relazioni tra impresa e gli enti locali eventualmente coinvolti al fine di garantire la corretta realizzazione del Programma nei tempi pianificati;
- c. favorire l'adesione dell'impresa alle iniziative di organizzazione del sistema regionale della ricerca e dell'innovazione, anche al fine di massimizzare la partecipazione di soggetti regionali ai finanziamenti, alle reti e piattaforme nazionali ed europee per la ricerca e l'innovazione, nonché a programmi di promozione internazionale del sistema produttivo regionale nelle sue principali vocazioni, prioritariamente identificate nella Strategia Regionale di Specializzazione.

#### **Articolo 4**

##### **Gestione dell'Accordo e variazioni**

L'obiettivo occupazionale si intende raggiunto se, all'esito della verifica che verrà espletata a conclusione dell'anno a regime, verranno rispettati i livelli occupazionali dichiarati all'art. 2 del presente accordo calcolati secondo le modalità esplicitate all'art. 20, comma 2, del Bando.

L'impresa potrà chiedere una proroga alla durata del Programma di massimo 12 mesi per perfezionare il piano occupazionale.

Tutte le variazioni che comportino modifiche sostanziali agli obblighi di cui all'articolo 3.1 dovranno essere autorizzate dalla Regione Emilia-Romagna, previa comunicazione formale da parte dell'Impresa, anche qualora non comportino variazioni di spesa o del termine di conclusione del programma o dei singoli progetti. La Regione si riserva la facoltà di autorizzare le variazioni richieste dandone comunicazione entro 30 giorni dalla richiesta, salvo richiesta di integrazioni.

Il progetto di realizzazione dell'infrastruttura di ricerca dovrà essere svolto secondo le disposizioni del Manuale di rendicontazione di riferimento. L'entità dell'investimento del progetto può variare nei limiti previsti dal bando in argomento senza determinare conseguenze sulla validità dell'Accordo a condizione che vengano mantenuti gli obiettivi progettuali e in particolare quelli occupazionali.

Il contributo regionale all'investimento può variare solo in diminuzione in proporzione all'entità della spesa sostenuta; non può, in nessun caso, variare in aumento.

Operazioni di carattere societario riguardanti il soggetto beneficiario comportanti fusioni, scorpori, cessioni di azienda o di rami aziendali, trasferimenti di parti di attività o di beni strumentali agevolati, contratti di affitto o gestione di azienda o di rami aziendali, dovranno essere comunicate alla Regione e potranno comportare la revoca qualora compromettano, prima della conclusione dell'investimento, l'ammissibilità al Bando, secondo i requisiti soggettivi previsti per i soggetti beneficiari, o quando evidenzino, anche dopo il completamento dell'investimento, una avvenuta elusione dei vincoli di ammissibilità attraverso una modifica artificiosa della natura giuridica del soggetto, della sua catena di controllo, delle sue dimensioni o della sede di origine del soggetto beneficiario.

#### **Articolo 5**

##### **Monitoraggio e Controlli**

Durante la realizzazione del Programma, la Regione potrà effettuare, eventualmente anche presso soggetti terzi, un'attività di monitoraggio informativo sulle attività del Programma, nelle modalità e nei tempi indicati nelle regole di rendicontazione, volto a verificare lo stato di avanzamento del Programma e il rispetto degli impegni assunti dall'Impresa. Oltre agli indicatori e alle scadenze in-

dicate nelle regole di rendicontazione, la Regione potrà sempre e comunque effettuare monitoraggi anche senza preavviso, in particolare sullo stato di acquisizione di autorizzazioni amministrative necessarie al completamento del Programma e sulla composizione professionale del personale assunto.

La Regione Emilia-Romagna effettua verifiche e controlli sugli investimenti e sull'adempimento degli impegni sottoscritti, allo scopo di accertare la sussistenza dei requisiti d'accesso, la veridicità delle dichiarazioni e informazioni prodotte dai beneficiari, lo stato di attuazione dei programmi e delle spese oggetto dell'intervento degli obblighi, dei vincoli e delle prescrizioni derivanti dalla normativa vigente, dalla scheda tecnica e dal medesimo Accordo.

L'impresa beneficiaria è tenuta a fornire alla Regione o ad altri soggetti da essa incaricati tutte le informazioni, i dati e i rapporti tecnici richiesti al fine di assicurare il monitoraggio del Programma e la verifica di tutte le autocertificazioni fornite.

Le modalità di svolgimento dei controlli sono stabilite dalle strutture regionali competenti in materia. I soggetti beneficiari sono tenuti a consentire al personale RER o ad altri soggetti da essa incaricata l'accesso ed i controlli relativi all'esecuzione dell'intervento oggetto del contributo nonché alla relativa documentazione amministrativa, tecnica e contabile.

La Regione si riserva la facoltà di effettuare nei cinque anni successivi alla erogazione del saldo sopralluoghi ispettivi, anche a campione, al fine di verificare il rispetto e il mantenimento delle condizioni e dei requisiti previsti per la fruizione delle agevolazioni e la conformità degli interventi realizzati rispetto al Programma ammesso a contributo.

Durante la realizzazione del Programma e del progetto specifico e nei 5 anni successivi al completamento, la Regione potrà effettuare controlli presso l'impresa ed eventualmente anche presso soggetti terzi, volti ad accertare in particolare:

- a) il rispetto degli obblighi assunti dai beneficiari nel presente Accordo;
- b) l'ammontare, alla data della richiesta di erogazione, delle spese sostenute;
- c) la veridicità dei dati forniti dal beneficiario in sede di rendicontazione, richiesta di erogazione e monitoraggio;
- d) la congruità e la pertinenza delle spese sostenute, distinte per capitoli di spesa ed il relativo importo. I beni relativi alla richiesta di stato d'avanzamento dovranno essere fisicamente individuabili e presenti presso l'unità produttiva interessata dal Programma alla data della richiesta, ad eccezione di quelli per i quali il titolo di spesa documentato costituisce acconto;
- e) la conformità delle opere murarie alle eventuali autorizzazioni amministrative e la funzionalità degli impianti realizzati;
- f) i livelli occupazionali generati tramite il Programma agevolato;
- g) le eventuali riduzioni o scostamenti dei progetti componenti il Programma agevolato e le motivazioni e le ripercussioni degli scostamenti sulla possibilità della realizzazione organica e funzionale del Programma stesso.

## **Articolo 6**

### **Risoluzione dell'Accordo e revoca dei contributi**

Il presente accordo si risolve di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c., in tutti i casi di revoca totale del finanziamento previsti dal presente articolo. La risoluzione comporta la decadenza immediata dai benefici economici previsti dal programma e l'obbligo di restituzione dei contributi eventualmente già erogati nelle forme e nei modi previste dal presente articolo.

I casi di revoca totale del contributo concesso, che danno luogo alla risoluzione dell'accordo, sono:

- a. qualora siano venuti meno i requisiti di ammissibilità richiesti per la firma dell'accordo, secondo quanto previsto all'art. 3 del Bando;
- b. nel caso di mancato avvio od interruzione del programma, qualora questo dipenda dal beneficiario;
- c. qualora il beneficiario non utilizzi le agevolazioni secondo la destinazione che ne ha motivato la concessione;
- d. nel caso in cui l'intervento finanziario della Regione risulti concesso sulla base di dati, notizie o dichiarazioni inesatti o incompleti;
- e. in caso di cessione di diritti e/o obblighi inerenti l'accordo, ove non autorizzati dalla Regione;
- f. qualora si determini per il beneficiario l'impossibilità ad avviare o completare il programma di investimenti anche a causa di protesti, procedimenti conservativi o esecutivi o ipoteche giudiziali;
- g. qualora il luogo di realizzazione del Programma e/o del singolo intervento sia diverso da quello indicato al momento di richiesta della prima erogazione dell'agevolazione e non rientri tra quelli compresi nel territorio in relazione al quale l'agevolazione può essere concessa;
- h. nel caso in cui a seguito della verifica delle rendicontazioni o di verifiche in loco venisse accertato o riconosciuto un importo di spese ammissibili del Programma inferiore al 70 % di quelle ammesse con deliberazione GPG/2017/2322, fatte salve le variazioni approvate ai sensi dell'art. 4;
- i. in caso di cessazione dell'attività produttiva dell'impresa beneficiaria prima che siano decorsi i 5 anni dalla data di erogazione finale del contributo;
- j. in caso di alterazione del vincolo di destinazione d'uso, di cessazione o trasferimento dell'unità produttiva od operativa che ha beneficiato dell'intervento regionale, prima dei 5 anni dalla data di erogazione finale del contributo;
- k. nel caso in cui il beneficiario non consenta l'esecuzione dei controlli di cui all'art. 5;
- l. nei casi di mancata restituzione dei contributi revocati;
- m. nel caso in cui nei 5 anni successivi alla ultima richiesta di erogazione dei contributi relativa al Programma, l'impresa non conservi i livelli occupazionali di cui all'art. 2 con uno scostamento superiore al 20% in meno dei livelli occupazionali mantenuti per un periodo superiore a 6 mesi continuativi;
- n. in tutti i casi di variazioni del programma per cui non è stata ottenuta l'autorizzazione prevista dall'art. 4 del presente accordo, comprese le operazioni straordinarie di impresa;
- o. in tutti i casi qui non esplicitamente richiamati ma previsti dal presente accordo.

Qualora venga disposta la revoca totale dell'agevolazione il beneficiario sarà tenuto alla restituzione dell'intero ammontare del contributo a fondo perduto, maggiorato di interessi al tasso di legge (art. 9, comma 4, D.Lgs. n. 123/98) dall'erogazione all'effettivo accredito.

Non determinano la risoluzione dell'accordo i casi di revoca parziale del contributo. Tali casi di revoca parziale sono:

- a. qualora la realizzazione del Progetto avvenga in maniera e/o misura totalmente o parzialmente difforme da quanto approvato, salvo quanto previsto in tema di varianti;
- b. nel caso in cui i beni acquistati o realizzati con l'intervento finanziario della Regione siano alienati, ceduti o distratti prima dei termini prescritti, salvo preventiva comunicazione motivata e sottoscritta dall'impresa beneficiaria, trasmessa a mezzo PEC al servizio della Regione Emilia Romagna responsabile per il bando;
- c. in caso di esito negativo delle verifiche di cui al precedente art. 5, per la parte di spesa coinvolta;
- d. nel caso in cui nei 5 anni successivi alla ultima richiesta di erogazione dei contributi relativa al Programma, l'impresa non conservi i livelli occupazionali di cui all'art. 2 con uno scosta-

mento fino al 20% in meno dei livelli occupazionali mantenuti per un periodo superiore a 6 mesi continuativi, si procede ad una revoca parziale pari al 50% del contributo concesso su tutti i progetti;

Qualora venga disposta la revoca parziale dell'agevolazione:

- a. il finanziamento agevolato verrà ridotto nell'ammontare in misura proporzionale alla revoca effettuata, con conseguente obbligo di immediata restituzione dell'ammontare per il quale il finanziamento è stato ridotto;
- b. il beneficiario sarà tenuto alla parziale restituzione dell'ammontare del contributo a fondo perduto già erogato in proporzione all'entità della revoca;
- c. il beneficiario dovrà restituire la quota di importo erogato ma risultato non dovuto, maggiorato del tasso di interesse pari al tasso di legge (art. 9, comma 4, D.Lgs. n. 123/98) dall'erogazione all'effettivo accredito.

## **Articolo 7**

### **Divieto di cumulo delle agevolazioni**

I contributi concessi ai sensi del presente bando non sono cumulabili, per lo stesso programma di investimento e per i medesimi titoli di spesa, con altri regimi di aiuto, e con le agevolazioni concesse a titolo "*de minimis*".

## **Articolo 8**

### **Imposte e tasse**

Tutte le imposte e tasse conseguenti, anche in futuro, al presente Accordo, compresa la sua eventuale registrazione, restano ad esclusivo carico dell'impresa, che può richiedere, fin d'ora, l'applicazione di tutte le eventuali disposizioni legislative di favore.

## **Articolo 9**

### **Durata dell'Accordo**

Il presente Accordo ha durata fino allo scadere del quinto anno dal completamento del programma, dove per completamento del programma si intende la presentazione della richiesta di saldo del contributo dell'ultimo progetto realizzato.

## **Articolo 10**

### **Foro competente**

Ogni controversia derivante dal presente Accordo e, in particolare, quelle connesse alla sua validità, interpretazione, esecuzione e/o risoluzione, sarà devoluta alla competenza esclusiva del Foro di Bologna.

## **Articolo 11**

### **Disposizioni generali e finali**

Il presente Accordo e tutti i diritti ed obblighi ad esso preordinati, connessi e conseguenti potranno essere ceduti a terzi solamente previa espressa autorizzazione della Regione Emilia-Romagna. Fuori da queste modalità, l'Accordo, nonché i diritti e gli obblighi di cui al primo periodo non potranno essere ceduti, a qualsiasi titolo, neanche parzialmente, pena la risoluzione dell'Accordo.



Per tutto quanto non espressamente previsto nel presente Accordo si fa comunque riferimento al Bando in attuazione dell'Art. 6 della L.R. n. 14/2014, rubricato come "Accordi regionali per l'inse-  
diamento e lo sviluppo delle imprese" e alle sue successive integrazioni e/o chiarimenti, ai Manuali  
di rendicontazione e alla LR 14/2014 "Promozione degli investimenti in Emilia Romagna".

Formano parte integrante del presente Accordo le premesse e i seguenti allegati:

-Allegato n.1 progetti di Infrastruttura di Ricerca

-Allegato n.2 cronogramma di spesa

-Allegato n.3 quadro dei progetti secondo la valutazione -Il fase del bando

REGIONE EMILIA-ROMAGNA

*Sottoscritto digitalmente*

IMPRESA

*Sottoscritto digitalmente*

Le parti dichiarano di aver preso visione e di accettare tutte le clausole del presente Accordo ed in  
particolare di approvare specificatamente ai sensi dell'art. 1341 c.c. gli artt. 4 (Gestione  
dell'Accordo e variazioni), 6 (Risoluzione dell'Accordo), 10 (Foro competente).

REGIONE EMILIA-ROMAGNA

*Sottoscritto digitalmente*

IMPRESA

*Sottoscritto digitalmente*

# Allegato 1

**LEGGE REGIONALE N. 14/2014**

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI  
IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0**

**ANNO 2017**

**Fase II**

**-PROGETTO DI DETTAGLIO-  
“INVESTIMENTI PER LA  
REALIZZAZIONE DI CENTRI DI  
RICERCA, SVILUPPO E INNOVAZIONE”**

**CATEGORIA DI AIUTI A**

(ART. 26 DEL REG. 651/2014-GBER)

## Sommario

PROPONENTE E SEDE DEL PROGETTO.....	3
INFORMAZIONI E OBIETTIVI DEL PROGETTO .....	4
ARTICOLAZIONE DELL'INVESTIMENTO .....	10
DESCRIZIONE DELLE RISORSE COINVOLTE .....	14
PIANO DI GESTIONE DELLA STRUTTURA .....	21
PREVISIONI DI VENDITA E PIANO ECONOMICO .....	25
TEMPI DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO .....	33

Tutti i dati e le informazioni fornite nel presente documento dovranno tener conto della scheda descrittiva predisposta e presentata in FASE I del bando e delle eventuali integrazioni fornite

## PROPONENTE E SEDE DEL PROGETTO

Ragione sociale	<b>EON REALITY</b>		Forma giuridica	INCORPORATION
Codice fiscale	Non applicabile	Partita IVA	Non applicabile	

Iscrizione registro delle imprese: R.E.A. (file number) NR 2422657

- **Indicare la dimensione del soggetto che realizza l'investimento in considerazione di quanto previsto dal D.M. 18 aprile 2005 e tenendo conto che la dimensione indicata rileva al fine del calcolo del contributo.**
  - Piccola impresa
  - X** Media impresa
  - Grande impresa
  
- **Sede/i<sup>1</sup> in cui avrà luogo il progetto del centro di ricerca, sviluppo e innovazione**

Via	Via della liberazione 15				
CAP	40128	Comune	Bologna	Prov.	BO
Via	Via del commercio associato n° 22				
CAP	40127	Comune	Bologna	Prov.	BO
Via	Via del Fonditore n° 10				
CAP	40138	Comune	Bologna	Prov.	BO
Zona assistita <sup>2</sup>	<i>Nel caso indicare comune e zona censuaria (secondo quanto riportato all'art.22 del bando)</i>				
ATECO 2007 attività primaria <sup>3</sup>	NACE 6201 classification Rev. 2 2008(Computer programming activities)				
ATECO 2007 attività secondaria <sup>4</sup>	Note: Investment project in ITC (Virtual and Augmented Reality) sector				
NOTE	Il programma di investimento verrà realizzato nel comune di Bologna ma la sede non è ancora stata finalizzata. Impresa estera: sarà dimostrata la disponibilità di almeno una unità locale sul territorio italiano alla data di richiesta della prima erogazione dell'agevolazione.				

<sup>1</sup> Riportare le indicazioni della sede in cui avrà luogo il progetto e nel caso non fosse disponibile al momento della domanda , indicare nella sezione "note" della tabella le informazioni necessarie e utili a comprendere a quali condizioni e in quale data la stessa sarà disponibile. In caso di più sedi riprodurre una nuova tabella per ciascuna di esse.

<sup>2</sup> Le zone assistite sono quelle individuate con decisione della CE del 16 set. 2014 e riportate nel bando all'art. 22

<sup>3</sup> Se il codice primario non corrisponde a quello dell'intervento, è possibile Indicare il codice ATECO 2007 secondario, ma occorre giustificarne l'utilizzo in relazione all'intervento . Nel caso in cui la domanda venga presentata da un'impresa non avente sede nel territorio nazionale, specificare nella domanda in alternativa al codice ATECO 2007 , il NACE code relativo all'attività secondaria, ma occorre giustificarne l'utilizzo in relazione all'intervento

<sup>4</sup> Se il codice primario non corrisponde a quello dell'intervento, è possibile Indicare il codice ATECO 2007 secondario (o NACE code in caso di impresa non avente sede nel territorio nazionale ) , ma occorre giustificarne l'utilizzo in relazione all'intervento

## INFORMAZIONI E OBIETTIVI DEL PROGETTO <sup>8</sup>

### Descrizione sintetica del progetto (max. 4.000 caratteri)

I centri digitali interattivi (IDC) di EON Reality offrono istruzione e formazione nelle tecnologie di realtà aumentata e virtuale (AVR) nei settori dell'istruzione e dell'industria. EON Reality è un leader nel campo della visualizzazione 3D interattiva, i centri EON consentono l'accesso a apparecchiature AVR (Augmented and Virtual Reality) all'avanguardia, laboratori di sviluppo e una soluzione di piattaforma AVR in grado di soddisfare le crescenti esigenze nel settore della realtà aumentata e virtuale e cogliere le opportunità emergenti, sia a livello locale che globale.

Collaborando con aziende locali, organizzazioni tecnologiche e partner governativi, l'IDC mira a generare una consapevolezza generale, comprensione e fiducia nelle soluzioni di Realtà Aumentata e Virtuale che stimolano l'economia locale e creano un maggiore valore educativo. Una caratteristica principale dell'IDC è la Entrepreneur School (o AVR Training Academy), un programma completo volto a sviluppare la forza lavoro della zona con competenze di realtà aumentata e virtuale (AVR) tra cui codifica, progettazione e sviluppo. EON Reality prevede di produrre giovani talenti ogni anno attraverso il proprio sistema di istruzione e formazione e di sviluppare una base imprenditoriale supportata da una crescente industria creativa e digitale.

L'IDC combina una piattaforma tecnologica all'avanguardia con un curriculum di comprovata efficacia a livello globale per l'istruzione e la formazione nei mercati del lavoro in rapida crescita della realtà aumentata e virtuale, fornendo anche alle organizzazioni locali l'accesso alle tecnologie più recenti.

I parametri principali e gli indicatori di performance dell'investimento sono i seguenti:

- Creazione di 160 posti di lavoro diretti e diverse migliaia di posti di lavoro indiretti
- Hub IDC esclusivo per la regione con consolidamento di tutti i ricavi nella Regione
- Il trasferimento di tecnologia (fabbrica di contenuti digitali in realtà aumentata e virtuale) offre vantaggi competitivi per aziende e organizzazioni locali fino a un trasferimento delle conoscenze fino a 12 volte più veloce e una migliore garanzia della qualità fino al 40%.
- Centro di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale in Italia
- Scuola di imprenditori e curriculum in realtà aumentata e virtuale, con accesso gratuito per gli studenti
- Sviluppo della proprietà intellettuale (IP) locale: il nuovo IP privato produce entrate sostenibili attraverso la distribuzione di rete IDC globale di EON
- Utilizzo della tecnologia di Realtà Aumentata e Virtuale per il trasferimento rapido delle conoscenze per milioni di lavoratori italiani per affrontare inizialmente i problemi di interruzione della tecnologia.

L'hub del Centro digitale interattivo per l'Italia servirà come piattaforma di realtà aumentata e realtà virtuale (AVR) per la Regione Emilia Romagna e per l'Italia:

- Sviluppo di progetti per i clienti (globali e regionali) per la sostenibilità del centro
- Nuova R&S per applicazioni di sviluppo di prodotti e applicazioni per l'istruzione e mercato industriale (generare proprietà intellettuale di Interactive Digital Hub che sarà utilizzata in Emilia Romagna e in Italia ma venduta anche nella rete globale di EON)
- Programma di innovazione per l'incubazione di nuove società di realtà aumentata e virtuale nella regione (dove l'hub IDC avrà delle quote )
- Roll-out regionali dei prodotti EON e del nuovo IDC Hub, applicazioni sviluppate per i mercati dell'Industria e dell'Istruzione
- Sviluppo di prodotti / servizi prodotti / forniti nell'ambito del progetto di investimento
- Strategia per lo sviluppo di prodotti / servizi, ovvero strategia per lo sviluppo di unità di ricerca e sviluppo
- Investimento nella tecnologia di ricerca e sviluppo

<sup>8</sup>Secondo quanto previsto all'art. 10, sezione A del bando

- **Obiettivi del progetto** (max. 3.000 caratteri)

Descrivere gli obiettivi generali e specifici del progetto di realizzazione del Centro di Ricerca, Sviluppo e innovazione (da ora in avanti Centro di ricerca), che devono essere chiari, misurabili, realistici e raggiungibili nell'arco del periodo di durata dell'intervento, e indicare la *proposta di valore* e gli elementi distintivi che la caratterizzano.

Descrivere in che modo il progetto proposto rientra nelle strategie di sviluppo aziendale e come può contribuire all'avanzamento tecnologico, organizzativo e strategico del proponente.

L'innovazione della tecnologia sta causando un massiccio cambiamento nel mercato del lavoro con milioni di posti di lavoro resi obsoleti, mentre allo stesso tempo vengono create nuove posizioni e industrie. Il ritmo del cambiamento sta solo accelerando. Molti lavori che esistono oggi scompariranno nei prossimi due decenni. Insieme a questo cambiamento nel mercato del lavoro, c'è anche una rapida espansione delle conoscenze necessarie per essere competitivi attraverso la forza lavoro. La sfida è su due fronti: come aiutare i 2,5 miliardi di lavoratori a cui mancano un supporto ICT (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) che rischiano di perdere il lavoro, diventando vittime dell'intelligenza artificiale e dell'automazione: e come aiutare gli 1,3 miliardi di studenti che stanno diventando adulti, in un mondo in cui hanno bisogno di saperne di più con meno tempo e meno soldi.

In definitiva, dando la possibilità ai 3,8 miliardi di persone più a rischio dall'Intelligenza Artificiale e dall'automazione, EON Reality crede che con la tecnologia AVR (Augmented and Virtual Reality) queste persone possano superare i loro attuali limiti di apprendimento, attraverso una partnership simbiotica tra uomo e macchina. AVR eleva la velocità di comunicazione tra uomo e macchina dalla "velocità del pollice" a "la velocità della visione" visualizzando visivamente l'intelligenza artificiale (AI) e la conoscenza dell'Internet of Things (IoT) attraverso le applicazioni AVR. Queste applicazioni possono essere utilizzate per accelerare l'apprendimento, la formazione o fornire conoscenze contestuali secondo necessità.

La piattaforma Augmented and Virtual Reality (AVR) Platform di EON Reality e le soluzioni di trasferimento della conoscenza saranno una parte fondamentale per colmare il gap di conoscenze attuali.

Per implementarlo su scala globale, EON Reality sta collaborando con governi, istituzioni accademiche e aziende per stabilire partnership per i Centri digitali interattivi all'avanguardia (IDC). Molti centri in tutto il mondo sono stati avviati e operano in Cina, Francia, India, Singapore, Sud Africa, Regno Unito, Emirati Arabi Uniti ecc. Per implementare le tecnologie e le soluzioni AVR (Augmented and Virtual Reality) in Italia, EON Reality vorrebbe coinvestire in Emilia Romagna un Centro regionale interattivo digitale (IDC) da 20,9 milioni di dollari incentrato sullo sviluppo di tecnologia Augmented and Virtual Reality (AVR) per il trasferimento di conoscenza.

EON Reality vorrebbe istituire un hub per l'Interactive Digital Center (IDC) per l'Italia, specializzato in contenuti in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale e nello sviluppo di applicazioni. Per soddisfare la crescente domanda del mercato, EON Reality sta implementando i programmi IDC e Entrepreneur School per ottimizzare e accelerare l'introduzione e l'uso di soluzioni di trasferimento delle conoscenze in realtà aumentata e virtuale in ogni area chiave.

- **Strategia generale per garantire l'accesso a terzi** (max. 4.000 caratteri)

Descrivere in maniera puntuale come l'impresa riesce a garantire e concedere l'accesso alla struttura a terzi (altre imprese di qualsiasi dimensione, università e laboratori di ricerca) in modo trasparente e non discriminatorio (secondo quanto previsto dal bando ai sensi della definizione di cui all'articolo 26, comma 4, e dell'articolo 2 punto 91 del GBER), **condizione cogente per l'ammissibilità**.

L'Interactive Digital Center (IDC) per l'Italia sarà accessibile come infrastruttura condivisa per gli utenti su base trasparente e non discriminatoria. EON propone la seguente distribuzione:

- Poiché EON finanzia oltre il 50% dei costi di investimento nell'IDC HUB, a EON verrà garantito un accesso preferenziale al 50% del tempo per 8 anni al fine di raggiungere uno sviluppo sostenibile dell'ID HUB.
- Altre organizzazioni nella regione (comprese università, istituzioni accademiche, organizzazioni di ricerca e entità commerciali) avranno uguale accesso al tempo rimanente e tempo non utilizzato.

La presenza del Centro digitale interattivo a livello regionale è essenziale per migliorare il clima per le imprese e per i consumatori, anche modernizzando e sviluppando la base industriale per garantire il pieno funzionamento del mercato interno, creando così un ambiente di investimento e una crescita favorevoli. Al fine di supportare in modo selettivo la ricerca scientifica più promettente e le applicazioni più rilevanti per l'impatto sull'innovazione, l'accesso al Centro digitale interattivo sarà aperto a tutti i potenziali utenti allo stesso modo e in conformità con condizioni di mercato trasparenti e non discriminatorie basate su criteri obiettivi legati all'esperienza, e alle capacità, alla capacità operativa e finanziaria, assicurando che la trasformazione dell'economia digitale avvenga in modo sostenibile, completo e socialmente equo. I potenziali utenti non saranno discriminati sulla base del loro luogo di residenza, anche se sarà data preferenza agli attori locali che potrebbero essere tenuti a rispettare criteri predefiniti oggettivamente giustificati dalla natura degli investimenti, principalmente focalizzati su Realtà Aumentata e Virtuale, Internet of Things e Artificial Intelligence.

• **I servizi per l'accesso alla struttura di ricerca** (max. 10.000 caratteri)

Riportare i servizi erogati in termini di utilizzo delle "risorse" umane, tecnologiche e scientifiche al fine di garantire che il Centro di ricerca sia accessibile ad altre imprese (in qualità di utenti della struttura) e aperto alle collaborazione con le Università e agli altri organismi di ricerca.

<b>Denominazione del servizio</b>	<b>Descrizione del servizio</b>	<b>Mercato di riferimento</b>
<b>Laboratorio di sviluppo</b>	Accesso alle risorse tecniche per lo sviluppo di applicazioni di realtà aumentata e virtuale	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti, amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni
<b>Demo Room</b>	Accesso a sistemi di visualizzazione immersivi di realtà aumentata e virtuale allo stato dell'arte, da dispositivi mobili a grandi dimensioni	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti, amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni
<b>Scuola per imprenditori</b>	Accesso alla struttura di formazione e agli esperti di AVR	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti,



**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
 PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

		amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni
<b>Programma di innovazione</b>	Accesso al programma di innovazione / incubazione, nonché risorse specializzate per nuovi prodotti, servizi e sviluppo IP; creazione di start-up e nuove aziende nel campo dell'AVR	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti, amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni
<b>AVR platform</b>	L'accesso alla piattaforma AVR basata su cloud consente agli utenti non tecnici di sviluppare e distribuire facilmente le applicazioni di conoscenza AVR con conoscenze contestuali fornite da Intelligenza artificiale (AI) e Internet delle Cose (IoT)	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti, amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni
<b>Rete di distribuzione globale</b>	Accesso alla rete globale di EON per distribuire prodotti, servizi e IP locali in tutto il mondo	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti, amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni
<b>R&amp;S</b>	Investimento e sviluppo su tecnologia e progetti di R & S	Imprese, scuole, università, centri di ricerca, organizzazioni tecnologiche, professionisti, amministrazioni pubbliche, organizzazioni, associazioni

Il Centro digitale interattivo è un luogo fisico, di solito occupa circa 1500 mq di spazio. Come parte del Centro digitale interattivo ci sono i seguenti componenti:

- **Sistemi di visualizzazione immersiva** di realtà virtuale realtà aumentata
- **Implementazione della piattaforma EON** di realtà aumentata e di realtà virtuale end-to-end. L'implementazione regionale della piattaforma AVR fornisce un trasferimento rapido delle conoscenze a milioni di studenti e lavoratori con Enterprise Virtual Trainer e Augmented Reality Knowledge Injection (AKI).
- **AVR School (EON Entrepreneur School)** con capacità fino a 100 studenti. Durata da 10 a 12 mesi a seconda della posizione della scuola, una EON Entrepreneur School immerge gli studenti direttamente in un contesto professionale attraverso progetti del mondo reale basati su casi di clienti reali. Questo corso è offerto gratuitamente. Le abilità acquisite durante il programma consentiranno inoltre agli studenti di lavorare nell'architettura e visualizzazione di prodotti, creazione di giochi, progettazione multimediale e supporti di trasmissione. I migliori studenti della scuola diventeranno dipendenti EON, mentre altri possono essere impiegati dai nostri partner e concorrenti che affrontano la grande richiesta mondiale di specialisti AVR. EON Entrepreneur School supporta il programma EON Innovation attraverso supporto finanziario per i migliori studenti creativi che vogliono realizzare le loro idee, progetti commerciali o opportunità di business. Gli studenti possono definire e presentare l'idea del prodotto e garantire i primi clienti per il coinvestimento del progetto.
- **Application & Content Factory** guidata dai nostri esperti di VR / AR, professionisti della materia e studenti creano nuove app e moduli di conoscenza per i nostri clienti nell'industria e nell'istruzione: > 450 aziende industriali, > 400 istituti accademici e 55 governi.
- **Financial Engine for & Sustainable & Scalable Growth** basato sulla piattaforma AVR con entrate ricorrenti e proprietà intellettuale AVR sviluppati localmente che vengono implementati globalmente da > 40 milioni di utenti EON. Il contenuto creato in un Centro digitale interattivo può essere condiviso, riprodotto e distribuito in poche ore tra la rete di distribuzione globale di EON Reality.

Presso la sede di Interactive Digital Center sono spesso organizzati diversi tipi di workshop per le esigenze educative e industriali. Lo showroom di Interactive Digital Center contiene tecnologie e dispositivi diversi, necessarie per i potenziali clienti di EON Reality per vedere, provare e scegliere le attrezzature di visualizzazione dei contenuti in realtà aumentata desiderati e creare consapevolezza sulle soluzioni AVR. La piattaforma AVR di EON Reality consente di pubblicare i dati in più di 30 diversi formati, dai dispositivi di piccole dimensioni come gli smartphone agli schermi di dimensioni maggiori come la cupola (Dome). Interactive Digital Center ha un ruolo importante nelle attività di marketing nella regione, popolando le soluzioni di realtà aumentata e virtuale per le masse e gli utenti finali. La maggior parte delle apparecchiature di Interactive Digital Center possono essere trasportate, installate facilmente in luoghi diversi (come EON Idome Mobile) per esigenze di marketing o di formazione al di fuori del centro interattivo digitale. Questa flessibilità dei sistemi consentirà di andare oltre gli obiettivi di servizio di accesso al Centro digitale interattivo per trasferire la tecnologia direttamente ai locali o agli spazi dei potenziali utenti e aumentare la trasparenza di queste tecnologie digitali innovative anche al di fuori dello spazio fisico del centro di ricerca e innovazione .

- **Grado di innovazione di ogni servizio** (max. 4.000 caratteri)

Per ogni **servizio** offerto descrivere il grado di innovazione rispetto allo stato dell'arte, inteso come:

1. avanzamento e/o differenziazione dal punto di vista tecnologico e delle possibili applicazioni industriali e commerciali rispetto al contesto esistente,
2. risposta a nuovi bisogni, sviluppo di nuove nicchie di mercato, nuove funzionalità, etc.

Specificare se tale avanzamento sussiste al livello del settore e/o filiera in regione e/o del contesto internazionale.

EON Reality è il leader mondiale nel trasferimento delle conoscenze in realtà aumentata e virtuale (AVR).

**# 1 Customer Experience** - Trasferimento di conoscenza basato su realtà aumentata e virtuale per l'industria e l'istruzione: 450 imprese, 400 accademici e 55 governi;

**# 1 di classe Enterprise:** piattaforma di realtà aumentata e virtuale - che crea, archivia, analizza e distribuisce contenuti AVR in modo sicuro per i clienti globali più esigenti;

**# 1 rete globale AVR** - con più di 30 sedi IDC in tutto il mondo.

Alcune caratteristiche innovative includono:

- Rafforza l'interazione uomo-macchina - Soluzioni AVR che rafforzano l'interazione uomo-macchina per accelerare l'apprendimento umano e migliorare la produttività
- Iniezioni di conoscenza AR alimentate dall'Intelligenza Artificiale e dall'Internet degli oggetti - Iniezioni di conoscenza alimentate dall'Intelligenza Artificiale e dall'IoT che affrontano il crescente divario di conoscenze di oggi
- Modello scalabile di software e servizi - Modello software e servizi altamente scalabile con notevole leva operativa
- AVR Enterprise Platform: piattaforma basata su cloud che consente lo sviluppo, la gestione, l'accesso, l'archiviazione, l'hosting e la distribuzione di applicazioni AVR aziendali
- AVR Education Platform: piattaforma basata su cloud che consente di sviluppare, gestire, accedere, archiviare, ospitare e distribuire applicazioni AVR
- Applicazioni e servizi AVR - richiesti nell'ambito dell'implementazione - nel contesto della realtà aumentata, della realtà virtuale, dell'Internet delle cose e dell'intelligenza artificiale
- Sistemi AVR richiesti nell'ambito dell'implementazione - nel contesto della realtà aumentata, della realtà virtuale, dell'Internet delle cose e dell'intelligenza artificiale
- Piattaforme satelliti IDC -AVR che istituisce ulteriori centri nella regione per la diffusione e la distribuzione

## BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3- PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA

Interactive Digital Center è un modello di business autosufficiente testato nel corso degli anni in varie località in tutto il mondo. L'opportunità di istituire un centro digitale interattivo darà un grande valore all'Italia e alla realtà EON. Per l'Italia, come EON Reality ha testato in altre regioni dove abbiamo istituito un Centro digitale interattivo, questo progetto rappresenta un'opportunità per soddisfare la sete di quegli individui che cercano di educarsi in una tecnologia che sarà più pervasiva di Internet. I datori di lavoro della regione trarranno vantaggio dall'avere una popolazione più istruita da assumere e dall'avere accesso immediato a risorse in grado di migliorare la propria attività, dall'accelerazione del ciclo di vendita a significative efficienze operative.

L'implementazione di questo progetto velocizzerà il trasferimento delle conoscenze per milioni di lavoratori italiani e affronterà il problema dell'innovazione della tecnologia.

### Alcuni esempi di altre attività simili:

- IDC Hub a Manchester, in Regno Unito;
- IDC Hub a Laval, in Francia;
- IDC Hub a Pretoria, in Sudafrica;
- IDC Hub a Melbourne, in Australia;
- IDC Hub in Etiopia.

Il Centro digitale interattivo instaurerà una stretta collaborazione con l'Università di Bologna per sviluppare ed esplorare possibili collaborazioni nel campo della ricerca e sviluppo per realtà aumentata e virtuale, Internet of Things (IoT), Intelligenza Artificiale (AI) e cloud computing. Questo tipo di collaborazione andrà a beneficio di entrambe le organizzazioni, oltre a quelle sopra citate.

EON Reality ha sviluppato una proprietà intellettuale unica e attualmente detiene vari brevetti internazionali pubblicati e premiati.

### • **Contributo all'avanzamento tecnologico della filiera** (max. 2.000 caratteri)

Tenuto conto dei servizi offerti, descrivere come la struttura contribuisce all'avanzamento tecnologico della filiera e all'impatto dei risultati della filiera regionale sulla competitività internazionale, con riguardo a:

- introduzione di nuove tecnologie,
- estensione della gamma delle produzioni o della filiera,
- crescita occupazionale,
- rafforzamento competitivo e aumento delle esportazioni.

Le nuove tecnologie digitali come la realtà aumentata e virtuale, l'Internet delle cose e l'intelligenza artificiale hanno il potenziale per migliorare l'uso dell'ICT in una vasta gamma di settori cruciali per l'economia di un territorio, come l'istruzione, l'energia, l'aerospaziale, produzione, sicurezza e difesa, immobiliare, media e intrattenimento, medicina, vendita al dettaglio e altro ancora. Potenzialmente, tutto il settore economico-produttivo conosciuto potrebbe trarre vantaggio da queste soluzioni digitali all'avanguardia, comprese le aree di interesse strategico e rappresentativo nella regione. L'innovazione è un fine strategico per contribuire alla diffusione delle competenze tecnologiche e informatiche come fattore chiave per la crescita competitiva dei sistemi industriali che trasportano l'innovazione sociale. EON Reality è un leader globale in un settore con infinite possibilità attraverso innovazioni che potrebbero emergere nella promozione di un servizio e con un ruolo strumentale nella trasformazione e riqualificazione dei settori economici tradizionali. L'azione proposta combina una strategia industriale incentrata sulla ricerca e l'innovazione e fa parte dei requisiti per un rafforzamento competitivo del sistema produttivo; Si concentra su punti di forza e aree ad alta specializzazione con un alto potenziale di innovazione attraverso la scoperta di risorse esistenti e industrie emergenti. Questo cambiamento economico determinato dalle attività di servizio e dall'innovazione dei servizi è strumentale nell'indicare opzioni e misure per sbloccare l'innovazione potenziale e aumentare significativamente le prestazioni economiche, promuovendo strategie coordinate, politiche convergenti e azioni complementari attraverso lo sviluppo di tecnologie, sistemi, prodotti e servizi basati sull'applicazione

## BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3- PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A

di soluzioni digitali avanzate con il fine di promuovere la modernizzazione, l'efficienza e la competitività dei servizi in un'economia moderna.

- **Coerenza con la strategia regionale di specializzazione intelligente (S3)** (max. 2.000 caratteri)

Specificare in che modo **il progetto** ha la capacità di intercettare le direttrici di cambiamento della S3, contribuendo al raggiungimento degli obiettivi generali:

- dello sviluppo sostenibile,
- dello sviluppo della società dell'informazione,
- del miglioramento delle condizioni di vita e di salute delle persone.

L'azione proposta è fondamentale per le sfide sociali globali nel supportare la ricerca industriale e il trasferimento tecnologico, trasformando le industrie in ecosistemi di competenza aziendale, più produttivi, competitivi e ad alto valore aggiunto per la crescita e la qualificazione del lavoro.

Questa soluzione funziona in quei servizi di base per generare valore aggiunto, redditività e lealtà basati sulla competitività e capacità innovativa di servizi, e può svolgere un ruolo nel rafforzamento dei vari sistemi di produzione e nell'accompagnamento dell'innovazione attraverso lo sviluppo di infrastrutture appropriate per la fornitura di servizi multimediali e internet, supporto dei processi chiave di controllo del prodotto, gestione della catena del valore, controllo del processo produttivo, e-commerce, web marketing, automazione e sicurezza, gestione intelligente, sistemi di produzione intelligenti, sviluppo interazione uomo-macchina, assistenza remota, nuovi modelli di business e di processo, mobilità intelligente, interpretazione dei dati, processo decisionale nel processo di progettazione, visione 3D, sistemi di simulazione, prodotti digitali, trasmissione dei dati, diffusione dei dati e altro ancora.

L'intervento proposto avrà un impatto ambientale molto basso senza complicazioni del consumo di energia con emissioni nocive o problemi chimici e di inquinamento di alcun tipo.

L'obiettivo della proposta è fornire servizi e accesso a contenuti, strumenti e tecnologie per sviluppare il lavoro e contribuire alla crescita economica locale coinvolgendo industrie, comunità, istituzioni accademiche, startup e organizzazioni tecnologiche per rafforzare l'ecosistema VR / AR sulle economie rappresentative e ad elevato potenziale di crescita della Regione per attirare investimenti nel sistema regionale di ricerca, sviluppo e innovazione industriale.

Compilare la tabella che segue

SISTEMI PRODUTTIVI (obbligatorio, una sola scelta)	ORIENTAMENTI TEMATICI (obbligatorio, una sola scelta)	DRIVERS DI CAMBIAMENTO (facoltativo, più scelte)	KETs ( facoltativo più scelte)
Meccatronica / produzione di motori	Soluzioni intelligenti, adattive e sicure	Società dell'informazione	ICT / tecnologie digitali

## ARTICOLAZIONE DELL'INVESTIMENTO

- **Prospetto delle spese (al netto dell'IVA)**

Riassumere le spese previste utilizzando il **Prospetto delle spese** di seguito riportato (secondo quanto previsto nel modello 9 "prospetto corrispondenza tra voci di spesa e preventivi dell'infrastruttura di r&s e innovazione")

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

Descrizione Investimento (voci a titolo di esempio non esaustivo) (1)	Importo degli investimenti previsti per cui si richiedono i contributi  €	Importo del contributo richiesto per gli investimenti previsti  €
Progettazione e Studi		
Opere e infrastrutture specifiche, ad eccezione di edificazione di nuovi immobili	151.785,71 €	75.892,86 €
Attrezzature	53.571,43 €	26.785,71 €
Impianti	24.144.646,60 €	6.218.751,88 €
Piattaforme software		
Brevetti e licenze		
Servizi di consulenza		
Know-how e conoscenze tecniche non brevettate concernenti nuove tecnologie		
Altro (da specificare)		
<b>Totale</b>	<b>24.350.003,74 €</b>	<b>6.321.430,45 €</b>

**NOTE TABELLA:**

**Le spese di investimento in Centri di ricerca sono ammissibili secondo quanto previsto all'art. 26 del GBER "aiuti agli investimenti per le infrastrutture per la ricerca"**

**Condizioni e limiti di ammissibilità delle spese previste**

- Spese di progettazioni e studi sono ammissibili esclusivamente per le PMI nel limite del 4% dell'investimento complessivo ammissibile;
- Le opere murarie e assimilabili comprese le infrastrutture specifiche facenti parte dell'investimento, **non sono ammissibili al finanziamento in caso di edificazione di nuovi immobili**
- Spese per l'acquisto di attrezzature e impianti, incluso software specialistico, sono ammissibili
  - se sono acquistati, in base al costo di acquisto;
  - se sono locati, solo se debitamente giustificati e comunque per una percentuale minima dell'investimento, limitatamente
    - al costo della locazione, per il periodo di utilizzo effettivo se collegati ad uno o più progetti di R&S e/o innovazione,
    - o in alternativa
    - al tempo di finanziabilità del Programma (ossia i 36 mesi entro cui deve realizzarsi).

Sono ammissibili unicamente attrezzature il cui costo unitario sia superiore a 500,00 euro".
- Sono ammissibili le spese per le competenze tecniche ed i brevetti (acquisiti o ottenuti in licenza da soggetti esterni); i servizi di consulenza ed i servizi equivalenti di carattere tecnico-scientifico utilizzati esclusivamente per l'attività del progetto, inclusa l'acquisizione dei risultati di ricerca, di brevetti e di know-how, di diritti di licenza, nell'ambito di un'operazione effettuata alle normali condizioni di mercato; le spese per l'utilizzo di laboratori di ricerca o di prova. **Non sono ammesse** le consulenze a carattere ordinario di tipo fiscale, legale, amministrativo, contabile, o chiaramente legate alla industrializzazione, al marketing e alla comunicazione. Si precisa che le **consulenze specialistiche** che prevedono attività misurabili in giornata/uomo dovranno seguire i seguenti criteri:
  - consulente junior: esperienza documentata di almeno 5 anni ma inferiore ai dieci anni, si prevede un costo massimo di 250 € al giorno;
  - consulente senior: esperienza documentata superiore ai dieci anni ma inferiore ai 20 anni, si prevede un costo massimo di 500 € al giorno;
  - consulente expert: esperienza documentata di venti anni o superiore, si prevede un costo massimo di 800€ al giorno.

L'esperienza si deve riferire al singolo professionista utilizzato e non già all'eventuale azienda che lo utilizza. Tali criteri non debbono essere seguiti per consulenze fornite a "corpo" che non hanno necessità di una misurazione in giornate/uomo per l'attività espletata.

## BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3- PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA

5. I costi di investimento in infrastrutture per la ricerca sono ammissibili secondo quanto previsto all'art. 26 del GBER

- **Descrizione delle spese** (max. 3.500 caratteri)

Sulla base del prospetto (e coerentemente con i preventivi, le eventuali stime e i computi estimativi di riferimento) delle spese previste del progetto, evidenziare in che modo esse sono necessarie e indicare:

1. l'oggetto delle progettazioni, studi e assimilabili;
2. le principali caratteristiche costruttive e dimensionali e gli estremi relativi alla eventuale documentazione autorizzativa comunale delle opere murarie;
3. il dettaglio e le principali caratteristiche costruttive e di prestazioni delle attrezzature e degli impianti e delle piattaforme software;
4. i brevetti e/o licenze eventualmente necessari alla ricerca già in possesso del proponente e/o che si intendono acquisire e da quali soggetti saranno acquisiti;
5. quali risultati del progetto si intendono brevettare e quale tipo di copertura si intende dare ai brevetti;
6. il contenuto dei servizi di consulenza ed i servizi equivalenti di carattere tecnico-scientifico utilizzati esclusivamente per l'attività del progetto, inclusa l'acquisizione dei risultati di ricerca, di brevetti e di know-how e di diritti di licenza;

Il Centro digitale interattivo è dotato e comprende uno sviluppo VR, un centro di interazione e collaborazione a distanza con sistemi di visualizzazione 3D interattivi, sviluppo, workstation, software e manutenzione. [IDC Augmented and Virtual Reality Platform](#) consente agli utenti con tutti i livelli di esperienza di creare applicazioni per il trasferimento di conoscenza AR e VR. La piattaforma EON AVR basata su cloud ([EON Virtual Trainer](#), [EON AR Knowledge Injection](#) and [EON Creator](#)) consente agli utenti di sviluppare, eseguire, gestire, accedere, archiviare, ospitare e distribuire applicazioni AVR senza la complessità della creazione e della manutenzione dell'infrastruttura associata allo sviluppo di un'app in realtà aumentata o virtuale.

Le applicazioni sviluppate utilizzando la piattaforma AVR forniscono un'interfaccia di trasferimento delle conoscenze uomo-macchina efficiente attraverso la cooperazione intelligente di utenti, IA, cloud computing e Internet of Things. Segment Application Support è integrato nella piattaforma AVR per soddisfare le esigenze specifiche di vari settori, tra cui aerospaziale, istruzione, energia, pubblica amministrazione, industria manifatturiera, medica, immobiliare, vendita al dettaglio, sicurezza, sport e turismo.

Hardware agnostico AR e VR Publishing supporta oltre 30 sistemi che consentono alle applicazioni di scalare da "Phone to Dome". I contenuti AVR possono essere pubblicati privatamente o pubblicamente su tablet, smartphone (iOS, Android), dispositivi mobili VR (Google Cardboard, Zeiss ONE, Samsung VR Gear, Google Tango, ecc.), Occhiali AR (ODG, Epson, HoloLens, ecc.) E altri EON Reality Immersive Products.

I sistemi AVR di IDC spaziano da una soluzione 3D real-key completamente immersiva concave e Icube "holodeck" ai display Augmented Reality mobili sviluppati e integrati da EON Reality.

Come parte dell'Elenco attrezzature di EON Reality, è necessaria una parte delle seguenti apparecchiature per l'implementazione della piattaforma AVR e la formazione:

- **AVR Platform**, ha 3 componenti principali:

- [EON Virtual Trainer](#)
- [EON AR Knowledge Injection](#)
- [EON Creator AVR](#)

- **Dispositivi di desktop publishing:**

- [EON Icatcher Mini](#)

- [EON Interactive Mirror](#)
- [EON Artificial-I](#)

● **Display immersivi e olografici:**

- [EON Ibench](#)
- [EON Holographic-I](#)

● **Grandi dispositivi ad immersione:**

- [EON Icube](#)
- [EON Icube Mobile](#)
- [EON Concave](#)
- [EON Idome Mobile](#)

● **Vari auricolari e tablet AR / VR.**

Nel corso degli anni, EON Reality ha sviluppato e pubblicato brevetti internazionali nelle seguenti materie:

- *Sistemi e metodi interattivi di realtà virtuale*
- *Laser virtuali per interagire con ambienti di realtà aumentata*
- *Sistemi e metodi per la transizione tra realtà aumentata e realtà virtuale*
- *Realtà aumentata in 3D con confortevole visualizzazione 3D*
- *Sistemi e metodi di allenamento sportivo in Realtà Virtuale*
- *Virtual Reality Baseball Simulator.*

● **Articolazione dell'iter autorizzativo per l'attuazione del programma di investimenti**

Rispetto agli investimenti nelle struttura di ricerca, evidenziare e specificare nella tabella che segue **l'articolazione dell'iter autorizzativo** da intraprendere in via preliminare o intrapreso per l'attuazione del progetto, con indicazione degli eventuali **pareri e/o nulla osta e/o atti di assenso** comunque denominati da parte di amministrazioni o enti, ovvero dei titoli autorizzativi necessari. Evidenziare l'esistenza di motivi ostativi al rilascio dei medesimi necessari titoli autorizzativi.

**Non applicabile, dato che come IDC stiamo affittando lo spazio invece di costruire poiche l'IDC cresce rapidamente nel corso degli anni e potrebbero essere necessari locali più ampi.**

	<b>Specificare Oggetto</b>	<b>Soggetto responsabile</b> (indicare nome, eventuale ufficio/servizio e comune)	<b>Stato dell'iter della procedura</b> (da richiedere, richiesto, in corso di ottenimento, etc.)	<b>Tempistica prevista per la conclusione dell'iter</b> (entro la data)
Permessi e/o pareri e/o nulla osta e/o certificati e/o atti di assenso comunque denominati, necessari all'esercizio dell'attività industriale di ricerca, innovazione etc. previsti nel piano di investimenti				
Variante agli strumenti urbanistici				
Permessi a costruire				



Altro da specificare				
----------------------	--	--	--	--

## DESCRIZIONE DELLE RISORSE COINVOLTE

- **Profilo dell'impresa proponente** (max. 3.000 caratteri)

Fornire il profilo dell'impresa proponente, con la finalità di comprendere rispetto ai servizi della struttura di ricerca oggetto della domanda:

- la capacità e le eventuali esperienze pregresse;

-l'organizzazione (sia preesistente, sia nuova) per svilupparli e per sfruttarli industrialmente e commercialmente;

EON Reality, Inc. è una società registrata con sede negli Stati Uniti d'America. È stata attiva nel 3D, realtà virtuale e aumentata ("AVR") da oltre 18 anni e oggi è riconosciuta come il leader globale nel trasferimento di conoscenza della realtà virtuale aumentata.

### 2017 Marketplace Ready for an Enterprise Solution

BROAD  
CUSTOMER EXPERIENCE



Extensive Experience-Set Resolving Customers' needs.  
450 Corporate, 400 Academic and  
55 Government Clients Served

LEADING  
GLOBAL NETWORK



Largest Global Network For AVR  
Development & Distribution with 23+  
locations

NUMBER ONE  
AVR PLATFORM



World Leading AVR Platform for  
Knowledge Transfer

SCALABLE  
SAAS MODEL



Scalable business SaaS Model  
based on New AVR Enterprise  
Platform and Education Platform

1999 -2011

2012-2018

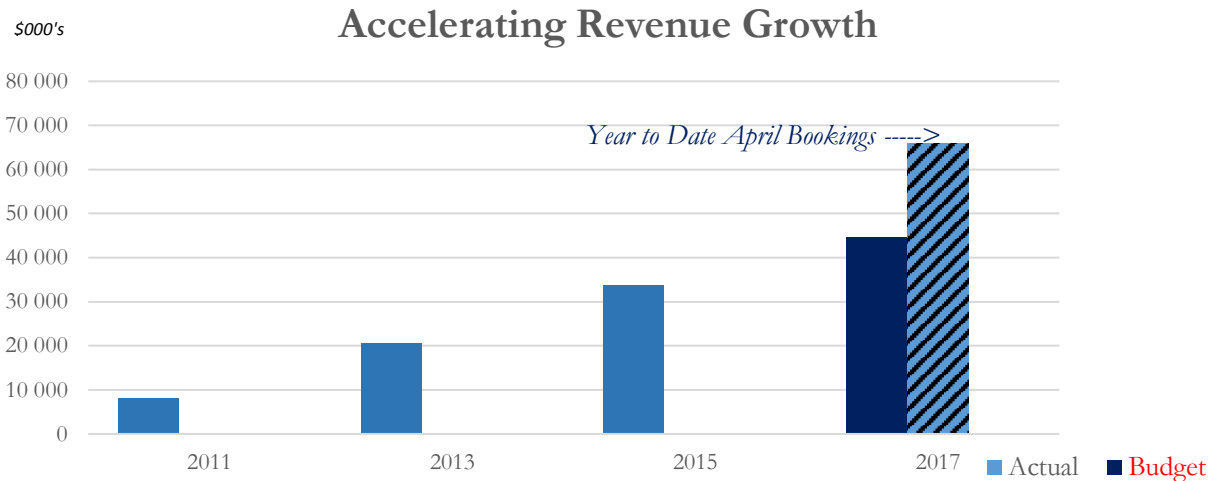
2015-2018

2017-2020

EON Reality si è evoluto quando AVR ha subito una metamorfosi, passando dall'erogazione di immagini 3D a un'esperienza di realtà virtuale completamente immersiva e conducendo l'esperienza della realtà aumentata nel trasferimento della conoscenza.

Funzionante in 6 continenti la performance di EON è una delle più forti nell'industria del software AVR. È una delle poche società di software specializzate in AVR che sta generando entrate e EBITDA positivi.





Facendo leva su oltre due decenni di sofisticata esperienza nel settore Realtà Aumentata e Virtuale, la Società si è assicurata istituzioni accademiche e leader industriali come parte di un solido portafoglio clienti.

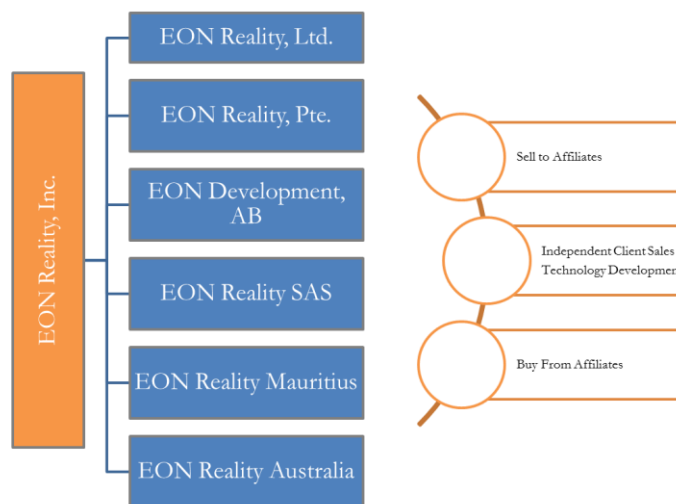
EON Reality è stata di proprietà di maggioranza dei suoi fondatori e dirigenti sin dal suo inizio nel 1999. Come per la maggior parte delle società avviate negli Stati Uniti, alcuni investitori iniziali hanno ricevuto finanziamenti iniziali. Inoltre, la Società ha acquisito un'altra entità attraverso una transazione di titoli azionari nel suo terzo anno di attività. Collettivamente, gli investitori originali e l'acquisizione, la percentuale totale di possesso della Società, pari all'86%, rimane con il gruppo di Fondatori e Management.

#### EON CORPORATE STRUCTURE

As of December 31, 2016, EON Reality, Inc. consisted of the following:

- EON Reality, Inc. – United States of America
- EON Reality, Ltd. – United Kingdom
- EON Reality, Pte. – Singapore
- EON Development, AB – Sweden
- EON Reality SAS – France
- EON Reality - Australia

Revenue and profitability was only generated through these entities during the course of fiscal year 2014.



La Società stessa è proprietaria unica o maggioritaria delle sue filiali in Francia, Mauritius, Singapore, Svezia, Sud Africa e Regno Unito.

La principale attività economica di EON è lo sviluppo di tecnologie di realtà aumentata e virtuale per l'industria e l'istruzione, con prodotti come:

- Piattaforma di realtà aumentata e virtuale
- Software in realtà aumentata e virtuale
- Sistemi di visualizzazione in realtà aumentata e virtuale
- Servizi di sviluppo di realtà aumentata e virtuale

## BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3- PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A

EON Reality sta lavorando con oltre 450 aziende del settore, oltre 400 istituzioni accademiche e 55 diversi governi, alcuni esempi:

Industria:

- Energia: ExxonMobil, BP, Petroskills, Saudi Aramco
- Medicina: GSK, NHS (Regno Unito), GE Medical, Siemens
- Aerospaziale: Boeing, Airbus, Bombardier, Eurocopter
- Produzione: Mercedes, GE, Hitachi
- Sicurezza e difesa: Boeing, Civil State Singapore Defense (SG), UNTWO

Istruzione: Stanford, Temasek Poly, NTU, CUNY

EON ha una forte leadership, che nel corso degli anni ha guidato l'azienda verso il successo:

- Goran Malm, Chairman
- David Scowsill, CEO
- Dan Lejerskar, Fondatore
- Mats Johansson, Presidente

Nel corso degli anni, EON ha sviluppato e pubblicato brevetti internazionali nelle seguenti materie:

Matter	Country	Title	Application Number
EON1.PAU.01-1	United States	Interactive Virtual Reality Systems And Methods	14/247,970
EON1.PAU.01-2	United States	Interactive Virtual Reality Systems And Methods	14/247,977
EON1.PAU.01.PCT	World Intellectual Property Organization	Interactive Virtual Reality Systems And Methods	PCT/US15/24222
EON1.PAU.03	United States	Virtual Lasers For Interacting With Augmented Reality Environments	14/588,789
EON1.PAU.03.PCT	World Intellectual Property Organization	Virtual Lasers For Interacting With Augmented Reality Environments	PCT/US15/67631
EON1.PAU.04	United States	Systems And Methods For Transition Between Augmented Reality And Virtual Reality	15/137,856
EON1.PAU.05	United States	3d Augmented Reality With Comfortable 3d Viewing	14/951,369
EON2.PAU.01	United States	Virtual Reality Sports Training Systems And Methods	14/694,770
EON2.PAU.02.0	United States	Virtual Reality Baseball Simulator	62/294,195

La sede di EON Reality si trova a Irvine, California, USA.

### Risorse coinvolte (max 5.000 caratteri)

- **Descrivere il piano occupazionale a seguito dell'investimento, specificando per ogni tipologia (come indicata nella nota 6) il titolo di studio e il numero delle unità.**
- Riepilogare il piano secondo l'articolazione del seguente prospetto.

I dipendenti provengono principalmente dalla nostra Entrepreneur School per sviluppatori di contenuti in realtà aumentata e virtuale, che fa parte del Centro digitale interattivo. Diversi sono i corsi e la

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA**

formazione nell'ambito delle nuove tecnologie e hardware ed altri sono in arrivo sul mercato. I dipendenti apprenderanno la creazione di contenuti AR e VR, i flussi di lavoro professionali e la gestione dei progetti nell'intero ecosistema AR e VR. I dipendenti svilupperanno le loro capacità imprenditoriali attraverso l'apprendimento basato su progetti supervisionati su progetti reali dei clienti.

Il piano per l'occupazione può essere suddiviso in 11 unità operative:

- 1) AVR Platform (Project Experts, Development Resources);
- 2) Applications & Services;
- 3) Advancement & Innovation;
- 4) R & D Engineers AVR Platform, Satellites;
- 5) Executive Management;
- 6) Finance Department;
- 7) HR Department;
- 8) Administrative Support;
- 9) Office Assistants;
- 10) Marketing;
- 11) Business Development & Sales.

Ogni unità include più dipendenti e non ci sono vincoli sul titolo accademico del dipendente, ma qualsiasi esperienza passata del candidato può essere considerata.

In 3 anni + 12 mesi, l'occupazione totale prevista è di 160 unità nella forza lavoro. Nel corso degli anni c'è un aumento di dipendenti come descritto nella seguente tabella.

Tipologia risorsa	L:laureato; NL: non laureato	Tipo di contratto dei nuovi addetti (P: parziale; FT: Full time)	Totale nuovi addetti in ULA	Impatto occupazionale/annuo in ULA
1) AVR Platform (Project Experts, Development Resources)	L/NL	P/FT	Anno 1 = 1.75	Anno 1 = 1.75
2) Applications & Services	L/NL	P/FT	Anno 1 = 1.75	Anno 1 = 1.75
3) Advancement & Innovation	L/NL	FT	Anno 1 = 2	Anno 1 = 2
4) R&D Engineers AVR Platform, Satellites	L/NL	FT	Anno 1 = 1	Anno 1 = 1
5) Executive Management	L/NL	P	Anno 1 = 0.75	Anno 1 = 0.75

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA**

6) Finance Department	L/NL	FT	Anno 1 = 1	Anno 1 = 1
7) HR Department	L/NL	P	Anno 1 = 0.5	Anno 1 = 0.5
8) Administrative Support	L/NL	P	Anno 1 = 0.5	Anno 1 = 0.5
9) Office Assistants	L/NL		Anno 1 = 0.25	Anno 1 = 0.25
10) Marketing	L/NL	P	Anno 1 = 0.5	Anno 1 = 0.5
11) Business Development & Sales	L/NL	P	Anno 1 = 1.25	Anno 1 = 1.25
<b>TOTALE ANNO 1</b>			<b>TOT ANNO 1= 11.25</b>	<b>TOT ANNO 1= 11.25</b>
1) AVR Platform (Project Experts, Development Resources)	L/NL	P/FT	Anno 2 = 4.75	Anno 2 = 6.5
2) Applications & Services	L/NL	P/FT	Anno 2 = 4.75	Anno 2 = 6.5
3) Advancement & Innovation	L/NL	P/FT	Anno 2 = 4.5	Anno 2 = 6.5
4) R&D Engineers AVR Platform, Satellites	L/NL	FT	Anno 2 = 2	Anno 2 = 3
5) Executive Management	L/NL	FT	Anno 2 = 0.25	Anno 2 = 1
6) Finance Department	L/NL	FT	Anno 2 = 1	Anno 2 = 2
7) HR Department	L/NL	P/FT	Anno 2 = 0.5	Anno 2 = 1
8) Administrative Support	L/NL	P/FT	Anno 2 = 0.5	Anno 2 = 1
9) Office Assistants	L/NL	FT	Anno 2 = 0.75	Anno 2 = 1
10) Marketing	L/NL	P/FT	Anno 2 = 1.5	Anno 2 = 2
11) Business Development & Sales	L/NL	FT	Anno 2 = 3	Anno 2 = 4.25
<b>TOTALE ANNO 2</b>			<b>TOT ANNO 2=23.5</b>	<b>TOT ANNO 2= 34.75</b>

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA**

1) AVR Platform (Project Experts, Development Resources)	L/NL	P/FT	Anno 3 = 10.5	Anno 3 = 17
2) Applications & Services	L/NL	P/FT	Anno 3 = 15.5	Anno 3 = 22
3) Advancemen t & Innovation	L/NL	P/FT	Anno 3 = 10.5	Anno 3 = 17
4) R&D Engineers AVR Platform, Satellites	L/NL		Anno 3 = 0	Anno 3 = 3
5) Executive Management	L/NL		Anno 3 = 0	Anno 3 = 1
6) Finance Department	L/NL		Anno 3 = 0	Anno 3 = 2
7) HR Department	L/NL		Anno 3 = 0	Anno 3 = 1
8) Administrativ e Support	L/NL		Anno 3 = 0	Anno 3 = 1
9) Office Assistants	L/NL	FT	Anno 3 = 1	Anno 3 = 2
10) Marketing	L/NL	FT	Anno 3 = 2	Anno 3 = 4
11) Business Development & Sales	L/NL	P/FT	Anno 3 = 4.25	Anno 3 = 8.5
TOTALE ANNO 3			TOT ANNO 3= 43.75	TOT ANNO 3= 78.5
1) AVR Platform (Project Experts, Development Resources)	L/NL	FT	Anno 4 = 6	Anno 3 + 12 mesi = 23
2) Applications & Services	L/NL	FT	Anno 4 = 53	Anno 3 + 12 mesi = 75
3) Advancemen t & Innovation	L/NL	FT	Anno 4 = 6	Anno 3 + 12 mesi = 23
4) R&D Engineers	L/NL	FT	Anno 4 = 7	Anno 3 + 12 mesi = 10

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

AVR Platform, Satellites				
5) Executive Management	L/NL		Anno 4 = 0	Anno 3 + 12 mesi = 1
6) Finance Department	L/NL	FT	Anno 4 = 1	Anno 3 + 12 mesi = 3
7) HR Department	L/NL	FT	Anno 4 = 1	Anno 3 + 12 mesi = 2
8) Administrative Support	L/NL	FT	Anno 4 = 2	Anno 3 + 12 mesi = 3
9) Office Assistants	L/NL	FT	Anno 4 = 1	Anno 3 + 12 mesi = 3
10) Marketing	L/NL	FT	Anno 4 = 2	Anno 3 + 12 mesi = 6
11) Business Development & Sales	L/NL	P/FT	Anno 4 = 2.5	Anno 3 + 12 mesi = 11
TOTALE ANNO 4			TOT ANNO 4=81.5	TOT ANNO 4 + 12 mesi = 160
TOTALE			TOTALE = 160	TOTALE = 160

- Riepilogare il piano secondo l'articolazione del seguente prospetto.

	A	B
	Indicare la tipologia <sup>9</sup> degli addetti (esistenti e nuovi) coinvolti nella struttura di ricerca e per ciascuna tipologia il numero totale	Indicare per ciascuna tipologia degli addetti coinvolti nel centro di ricerca il numero (in ULA <sup>10</sup> ) dei nuovi <b>addetti</b> a tempo indeterminato
	n. 32 personale <b>non laureato</b> con funzione di produzione e/o di servizio e/o commerciali e/o di gestione	<b>personale non laureato: n. 32 ULA</b>
	n. 128 <b>personale laureato</b> con funzione di produzione e/o di ricerca e/o di progettazione e/o di innovazione e/o di gestione	<b>personale laureato: n. 128 ULA</b>

9 Personale **non laureato** adibito a funzioni di produzione e/o di servizio e/o commerciali e/o di gestione e/o altro (da specificare); personale **laureato** (da specificare il tipo) adibito ad attività di produzione e/o di ricerca e/o di progettazione e/o di innovazione e/o di gestione e/o altro (da specificare)

<sup>10</sup> Il numero degli occupati corrisponde al numero di unita-lavorative-anno (ULA), cioè al numero medio mensile di dipendenti occupati a tempo pieno durante un anno, mentre quelli a tempo parziale e quelli stagionali rappresentano frazioni di ULA. Il periodo da prendere in considerazione è quello dell'anno a regime come definito all'art.20 del bando

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

	.....	.....
TOTALE (n)	160	160

**NB** Riportare nella colonna B del prospetto **solo gli addetti nuovi** (in ULA) direttamente connesse al progetto del centro ricerca. Pertanto, il totale della colonna B, sommato a quello eventualmente indicato nella corrispondente colonna C della scheda descrittiva “ricerca e sviluppo” e alle eventuali assunzioni di lavoratori svantaggiati e disabili (espressi in ULA) nell’apposita scheda descrittiva, deve coincidere con il n. di ULA indicate nel modulo di domanda che il soggetto proponente si è impegnato ad assumere entro la fine dell’anno a regime.

- **Collaborazioni con laboratori di ricerca** (max.2.000 caratteri)

Il Centro digitale interattivo stabilirà una stretta collaborazione con l'Università di Bologna per sviluppare ed esplorare possibili collaborazioni nel campo della ricerca e sviluppo per realtà aumentata e virtuale, Internet of Things (IoT), Intelligenza Artificiale (AI) e cloud computing. Questo tipo di collaborazione andrà a beneficio di entrambe le organizzazioni, oltre a quelle sopra citate.

Tuttavia, sono state avviate le relazioni con diverse istituzioni accademiche e organizzazioni tecnologiche che hanno già iniziato a esplorare potenziali collaborazioni per il futuro. Degno di nota, l'interesse reciproco dimostrato tra EON Reality e L'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna per organizzare attività congiunte nel campo della formazione, ricerca e sviluppo.

L'obiettivo è costruire un percorso di collaborazione a lungo termine che probabilmente potrebbe iniziare con un workshop a Laval, in Francia, con l'obiettivo di individuare le possibili implicazioni commerciali territoriali nella Regione Emilia-Romagna e i settori produttivi e le attività che si concentrano inizialmente su ricerca e sviluppo. L'intento iniziale di un seminario in Laval è forzato dall'impossibilità di avere un centro fisico (dotato delle tecnologie necessarie) in Italia per la data prevista del workshop. Ovviamente, una volta impostato l'Interactive Digital Center di Bologna, la collaborazione tra EON Reality e UNIBO sarà concentrata direttamente sul territorio, insieme ad altre istituzioni accademiche e organizzazioni di tecnologia e conoscenza che condividono l'interesse nei media, nell'IT e nel nuovo digitale su tecnologie come Augmented & Virtual Reality, Internet of Things, Artificial Intelligence e cloud computing.

Descrivere eventuali laboratori/centri di ricerca che collaboreranno alla realizzazione del Centro di Ricerca, specificandone il ruolo e le fasi in cui saranno coinvolti e le competenze che apporteranno.				
Denominazione laboratorio ed eventuale ente di appartenenza	Attività previste nel Centro	Rete Alta Tecnologia (SI/NO)	Totale gg. persona	Costo previsto

## PIANO DI GESTIONE DELLA STRUTTURA

Al fine di dimostrare con chiarezza l'autonomia della struttura anche sotto il profilo gestionale (in termini di unità di business) rispetto al resto delle attività dell'azienda e che l'accesso al Centro sia aperto a più utenti (imprese, laboratori, centri di ricerca, etc.) e concesso in modo trasparente e non discriminatorio, secondo quanto previsto dal bando ai sensi della definizione di cui all'articolo 26, comma 4, e dell'articolo 2, punto 91, del GBER, descrivere quanto di seguito richiesto.

• **Organizzazione dei servizi per l'accesso alla struttura di ricerca** (max. 10.000 caratteri)

Descrivere in maniera puntuale:

- le principali fasi che caratterizzano il ciclo di erogazione dei servizi della struttura di ricerca;

<b>Denominazione del servizio</b>	<b>Principali fasi lavorative che caratterizzano il ciclo di erogazione dei servizi</b>
<b>Laboratorio di sviluppo</b>	Guidata dai nostri esperti di VR / AR, professionisti della materia e studenti creano nuove app e moduli di conoscenza per i nostri clienti nell'industria e nell'istruzione: > 450 aziende industriali, > 400 istituti accademici e 55 governi.
<b>Demo Room</b>	La nostra sala demo (Demo Room) contiene oltre 30 attrezzature e sistemi sofisticati, vari display immersivi e olografici, sistemi desktop, portatili e visori. Questo spazio è necessario per i nostri clienti, partner, collaborati e altri utenti, dove possono vedere come verranno distribuiti i contenuti desiderati e adattarsi alle loro esigenze.
<b>Scuola per imprenditori</b>	Con capacità fino a 100 studenti. Durata da 10 a 12 mesi a seconda della posizione della scuola, una EON Entrepreneur School immerge gli studenti direttamente in un contesto professionale attraverso progetti del mondo reale basati su casi di clienti reali. Questo corso è offerto gratuitamente. Le abilità acquisite durante il programma consentiranno inoltre agli studenti di lavorare nell'architettura e visualizzazione di prodotti, creazione di giochi, progettazione multimediale e supporti di trasmissione. I migliori studenti della scuola diventeranno dipendenti EON, mentre altri possono essere impiegati dai nostri partner e concorrenti che affrontano la grande richiesta mondiale di specialisti AVR.
<b>Programma di innovazione</b>	EON Entrepreneur School supporta il programma EON Innovation con supporto finanziario, per i migliori degli studenti creativi per realizzare le loro idee, progetti commerciali o opportunità di business. Gli studenti possono definire e presentare l'idea del prodotto e garantire i primi clienti per il coinvestimento del progetto.
<b>AVR Platform</b>	La piattaforma AVR (Augmented and Virtual Reality) di EON Reality consente agli utenti con tutti i livelli di esperienza di creare applicazioni di trasferimento di conoscenza AR e VR. Queste applicazioni possono quindi interfacciarsi con una varietà di componenti aggiuntivi, prodotti software e strumenti di sviluppo avanzati che estendono le loro funzionalità a settori quali la valutazione degli utenti, l'AR geo-posizionale, ecc.
<b>Rete di distribuzione globale</b>	Basato sulla piattaforma AVR con entrate ricorrenti e proprietà intellettuale AVR sviluppata localmente che vengono implementati globalmente da > 40 milioni di utenti EON. Il contenuto creato in un Centro digitale interattivo può essere condiviso, riprodotto e distribuito in poche ore tra la rete di distribuzione globale di EON Reality.
<b>R&amp;S</b>	EON Reality ha il proprio team di ricerca interno con esperti a tempo pieno dedicati alla ricerca e sviluppo per l'industria strategica innovativa. Le principali unità dedicate sono due e lavorano a stretto contatto tra loro: Avanzamento e innovazione & ingegneri R & D della piattaforma AVR. Abbiamo sviluppato varie soluzioni e applicazioni, che abbiamo ottenuto con i brevetti internazionali.

- le tipologie di utenza (imprese e/o altri soggetti a cui i servizi sono rivolti) specificando i settori e le filiere di appartenenza e le principali aree geografiche (anche straniere) di provenienza;

<b>Denominazione del servizio</b>	<b>Tipo di utenza del servizio (target di riferimento) in riferimento al mercato indicato</b>



**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

<b>AVR Enterprise Platform</b>	AVR Enterprise sta affrontando le esigenze di soluzioni innovative in Realtà Aumentata e Virtuale per <b>tutte</b> le aziende che operano in <a href="#">Energia</a> , <a href="#">Produzione</a> , <a href="#">Aerospaziale</a> , <a href="#">Sicurezza e Difesa</a> , <a href="#">Medicina</a> , altro.
<b>AVR Education Platform</b>	AVR Education sta affrontando le esigenze di soluzioni innovative in Realtà Aumentata e Virtuale in <a href="#">Istruzione</a> . Queste soluzioni sono designate per <b>tutte</b> le università, scuole, organizzazioni di formazione professionale e altre organizzazioni che operano in questo segmento.
<b>AVR Applicazioni e servizi</b>	EON Reality ha sviluppato la libreria per l'apprendimento più grande del mondo (oltre 7000 applicazioni,> più di 1000 anni di sviluppo) che verrà fornita come punto di riferimento per l'Interactive Digital Center insieme agli strumenti di sviluppo necessari per adattarsi, collegare ed espandere gli standard occupazionali nazionali della regione
<b>AVR Sistemi</b>	EON Reality fornisce ai clienti non solo soluzioni software, ma anche l'adattamento dell'hardware desiderato. Hardware agnostico AR e VR Publishing supporta oltre 30 sistemi che consentono alle applicazioni di scalare da "Phone to Dome". I contenuti AVR possono essere pubblicati privatamente o pubblicamente su tablet, smartphone (iOS, Android), dispositivi mobili VR (Google Cardboard, Zeiss ONE , Samsung VR Gear, Google Tango, ecc.), Occhiali AR (ODG, Epson, HoloLens, ecc.)

- **Organigramma della struttura di ricerca** (max. 3.000 caratteri)

Per spiegare il funzionamento della struttura, riportare nella seguente tabella **il personale impegnato nella struttura** di ricerca, specificando oltre al numero la responsabilità e il ruolo specifico

<b>Numero Risorse* (entro l'anno 3+12mesi )</b>	<b>Responsabilità della risorsa</b>	<b>Ruolo all'interno della struttura risorsa (descrizione)</b>	<b>Servizio di riferimento</b>	<b>Fase lavorativa del ciclo di erogazione dei servizi in cui la risorsa è impegnata</b>
23	AVR Platform (Project Experts, Development Resources)	Sviluppare e modificare software 3D e applicazioni per la piattaforma di realtà virtuale e aumentata; gestire progetti di ricerca e sviluppo per prodotti specifici del cliente e prodotti interni; collaborare con il team di modellisti per creare soluzioni per la creazione di contenuti e l'elaborazione del movimento utilizzando i sistemi di visualizzazione stereoscopica.	Applicazioni e soluzioni in realtà aumentata e virtuale. AVR Platform.	Dall'inizio alla conclusione dell'applicazione o della creazione di contenuti.
75	Applications & Services (Software Developers)	Creazione del contenuto e delle applicazioni, in base alle esigenze del cliente.	Applicazioni e soluzioni in realtà aumentata e virtuale	Dall'inizio alla conclusione dell'applicazione o della creazione di contenuti.

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA**

23	Advancement & Innovation (R&D researchers)	Sviluppare e modificare software 3D e applicazioni per la piattaforma di realtà virtuale e aumentata; gestire progetti di ricerca e sviluppo per prodotti specifici del cliente e prodotti interni; collaborare con il team di modellisti per creare soluzioni per la creazione di contenuti e l'elaborazione del movimento utilizzando i sistemi di visualizzazione stereoscopica.	AVR Platform	Sulla base giornaliera. Adeguamento e sviluppo continuo della piattaforma AVR e delle nostre soluzioni.
10	R&D Engineers AVR Platform, Satellites	Sviluppare e modificare software 3D e applicazioni per la piattaforma di realtà virtuale e aumentata; gestire progetti di ricerca e sviluppo per prodotti specifici del cliente e prodotti interni; collaborare con il team di modellisti per creare soluzioni per la creazione di contenuti e l'elaborazione del movimento utilizzando sistemi di visualizzazione stereoscopici, sviluppare la piattaforma di realtà virtuale e migliorare i moduli di animazione e interazione dei contenuti esistenti; implementare algoritmi di machine learning per il riconoscimento dei gesti e integrare vari dispositivi interattivi 3D man mano che diventano disponibili sul mercato; fornire supporto per configurazioni di sistema e configurazioni iniziali; sviluppare formazione virtuale e sistemi integrati per esigenze specifiche dei clienti.	AVR Platform	Sulla base giornaliera. Adeguamento e sviluppo continuo della piattaforma AVR e delle nostre soluzioni.

## REVISIONI DI VENDITA E PIANO ECONOMICO

- **Mercato di riferimento e strategie di vendita e/o erogazione dei servizi** (max. 10.000 caratteri)
  - Indicare lo scenario competitivo: mercato di riferimento (situazione attuale e trend), fattori critici di successo, principali competitor, posizionamento dell'azienda, principali fornitori;
  - Descrivere le strategie commerciali che si intendono perseguire in termini di posizionamento del servizio, politica dei prezzi di vendita, canali/rete di distribuzione da utilizzare, eventuali azioni promozionali e pubblicitarie con indicazione dei relativi costi;
  - Descrivere l'applicazione di nuovi metodi organizzativi nelle pratiche e strategie commerciali dei servizi che si prevede di erogare;
  - Descrivere le relazioni esterne e le azioni di marketing attraverso le quali si prevede di raggiungere il mercato di riferimento definito.

EON Reality ha basato su +18 anni di R & S, è diventato leader mondiale nel trasferimento di conoscenza basato sulla realtà virtuale nell'industria e nell'istruzione con > 450 società di impresa, > 400 organizzazioni accademiche e 55 partner governativi.

EON Reality ha la più grande ed esclusiva rete di centri digitali interattivi (IDC) per la realtà aumentata e virtuale presentata in Europa, Asia, Australia, Africa e America. Il contenuto creato in un centro può essere distribuito all'interno dei centri in un paio d'ore. Oltre alle applicazioni di realtà virtuale e aumentata sviluppate localmente, che vengono implementate globalmente a > 40 milioni di utenti EON.

EON Reality intende stabilire una collaborazione e lavorare a stretto contatto con l'industria e le organizzazioni educative italiane per soddisfare le esigenze del mercato locale in ambito energetico, medico, aerospaziale, manifatturiero, sicurezza e difesa e istruzione. EON ha una forte presenza globale e lavora con clienti in tutti e 5 i continenti.

- Energia > ExxonMobil, BP, Petroskills, Saudi Aramco ecc
- Medico > GSK, NHS (Regno Unito), GE Medical, Siemens ecc
- Aerospaziale > Boeing, Airbus, Bombardier, Eurocopter ecc
- Produzione > Mercedes, GE, Hitachi ecc
- Sicurezza e difesa > Boeing, Civil State Singapore Defense (SG), UNTWO ecc
- Istruzione > Stanford, Temasek Poly, NTU, CUNY, Carnegie Melon, Cornell University ecc



## Billions Are Being Invested In VR AR

[Facebook](#) spend \$2 billion on Oculus VR

[Samsung Test Drive](#) Samsung and Oculus Team up for a Virtual-Reality Headset

[Google](#) has Launched the AR glasses called Google Glass, [Google's Cardboard Headset](#) Google's DIY Cardboard-and-Smartphone

Virtual Reality Heads and Invested \$542 million into [Magic Leap](#) Augmented Reality

[Microsoft](#) developing headset for Xbox console

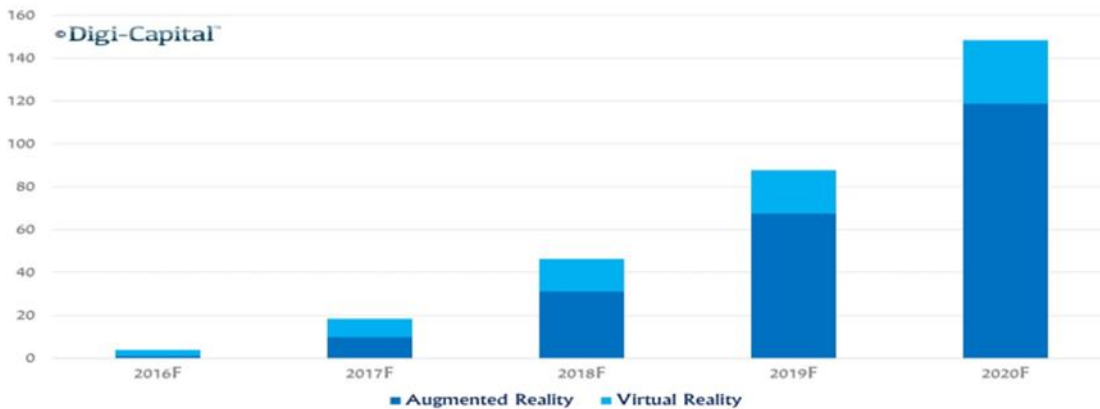
[Apple](#) is working on its own virtual reality goggles, [head-mounted display patent](#) was awarded April 2014

[Sony](#) reveals Project Morpheus, its VR headset for PlayStation 4

Facebook's Founder states that VR will become the next big Computing Platform to follow the PC & mobile phone.



Augmented/Virtual Reality Revenue Forecast (\$B)



## Market Size

**AR & VR To Hit \$150 Billion, Disrupting Mobile By 2020**

[Augmented And Virtual Reality To Hit \\$150 Billion, Disrupting Mobile By 2020](#) Consumer Virtual Reality market worth \$5.2bn by 2018 Virtual Reality from KZERO [latest market sizing report](#) on the Consumer Virtual Reality market

[Superdata](#) market research firm suggests significant adoption of VR headsets by the end of 2016. [Virtual Reality To Reach 11 Million Users By 2016](#)

A recent study was conducted by [WalkerSands](#), and it reveals that 65% of U.S. consumers interested in shopping through Virtual Reality

The image shows a screenshot of a research report from Goldman Sachs. The main title is "THE REAL DEAL WITH VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY" in large white letters on a dark blue background. Below the title is the Goldman Sachs logo and a "WATCH VIDEO" button. To the right, there is a section for Heather Bellini, Business Unit Leader for Telecommunications, Media and Technology at Goldman Sachs Research. A quote from her reads: "We think [virtual and augmented reality have] the potential to transform how we interact with almost every industry today, and we think it will be equally transformative both from a consumer and an enterprise perspective." The top of the page has smaller text: "THE REAL DEAL WITH VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY FEB 2016", "PARADIGM SHIFTS IN SOFTWARE", and "CARS 2025: CHANGE IN THE FAST LANE".

## 85% of VR AR Growth Will Come From Non-gaming Sources

### GS believes knowledge transfer is the biggest VR AR Market

Goldman Sachs estimates that VR/AR technology will be most useful in knowledge transfer in fields such as health care, engineering, education, military, real estate and life events

### EON Reality: world's largest capacity and network in VR AR knowledge transfer

This is another validation of Eon's strategy to build the world's largest content development & distribution capacity for knowledge transfer through our Interactive Digital Center network to meet the VR AR demand from the rapidly growing non-gaming sources.

L'industria della realtà aumentata e virtuale sta crescendo costantemente. Secondo un rapporto Citigroup del 2016, il settore della Realtà Aumentata e Virtuale ha visto quasi 3 miliardi di dollari di investimenti negli ultimi due anni. Il rapporto prevede inoltre che il mercato globale della realtà aumentata e virtuale potrebbe crescere fino a \$ 2,16 miliardi entro il 2035, con diverse industrie e applicazioni che fanno uso della tecnologia.

Un nuovo rapporto pubblicato dagli analisti di Digi-Capital prevede che solo l'industria mobile della Realtà Aumentata (AR) raggiungerà oltre un miliardo di utenti e \$ 60 miliardi di entrate globali entro il 2021.

Un recente rapporto Gartner prevede che entro il 2020 il 50% delle prime 50.000 aziende a livello globale avrà pilotato l'AVR / HMD per le imprese. Il collo di bottiglia più grande è la mancanza di ecosistemi tecnologici locali professionali in grado di supportare la consegna e le implementazioni di AVR.

Attualmente ci sono 2,5 miliardi di lavoratori che non sono supportati dall'ICT oggi, utilizzando la conoscenza contestuale di EON Reality sul posto dove e quando è necessario. È una soluzione economica, economica e facile da usare. EON Reality è in una posizione unica per catturare una porzione significativa di questo mercato multimiliardario, affrontando molti problemi di trasferimento di conoscenza nel settore dell'Industria e della Pubblica Istruzione. Nel frattempo, nel sistema educativo, circa 1,3 miliardi di studenti in tutto il mondo hanno bisogno di soluzioni rapide di conoscenza. Stanno affrontando molti problemi di trasferimento della conoscenza, come quantità, qualità e attenzione. È stato dimostrato che la Realtà Aumentata e Virtuale sviluppa abilità come esplorare, analizzare, pianificare, configurare, decidere, valutare e collaborare, che stanno portando all'occupazione sostenibile.

Nel mercato della Realtà Aumentata e Virtuale, ci sono prodotti competitivi, aumentati e di realtà virtuale, ma non hanno caratteristiche necessarie per soddisfare i clienti all'interno dell'area di trasferimento delle conoscenze, il che è anche dimostrato dal fatto che EON domina il mercato e si è assicurato in esclusiva relazione con la maggior parte dei clienti nel settore del trasferimento delle conoscenze.

- **Le previsioni di vendita e capacità di erogazione dei servizi** (max. 4.000 caratteri)

Indicare le previsioni di evoluzione dei ricavi esplicitando i criteri di stima



EON Reality ha sviluppato una strategia di investimento globale modellata su altri centri digitali globali in tutto il mondo.

## Revenue Composition

Comprised of following components that are highly scalable with significant operating leverage

Revenue	Pilot Deployment			Implementation Deployment		
	Cost/year	No. User	Cost/User	Cost/year	Users	Cost/User
<b>AVR Enterprise Platform</b> - Cloud-based platform that enables enterprise development, management, access, store, host and distribute AVR applications	\$ 150,000	300	\$ 500	\$ 2,500,000	5,000	\$ 500
<b>AVR Education Platform</b> - Cloud-based platform that enables education development, management, access, store, host and distribute AVR applications	\$ 150,000	1,000	\$ 150	\$ 2,500,000	16,667	\$ 150
<b>AVR Applications &amp; Services</b> - required as part of deployment - (assumed to be a percentage of the AVR Platforms)	30%					
<b>AVR Systems</b> required as part of deployment - (assumed to be a percentage of the AVR Platforms)	20%					
<b>AVR IDC Satellite Platform</b> establishment of additional centers in the region for dissemination and distribution						

EON Reality ha la più grande ed esclusiva rete di centri digitali interattivi Realtà Aumentata e Virtuale presentata in Europa, Asia, Australia, Africa e America. Il contenuto creato in un centro può essere distribuito all'interno dei centri in un paio d'ore. Oltre alle applicazioni di realtà virtuale e aumentata sviluppate localmente, che vengono implementate globalmente a > 40 milioni di utenti EON.

Una delle maggiori opportunità per l'IDC nella regione sarà il lancio di volumi di soluzioni aziendali per l'industria.

## Required Components For An IDC Hub

What is required to generate the Revenue



**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA**

Entro il 2020, secondo il rapporto di Gartner, il 50% delle prime 50.000 aziende a livello globale avrà pilotato l'HMD immersivo integrato per le imprese.

Tuttavia, è nostra esperienza che le organizzazioni locali e regionali potrebbero non essere disposte a investire anticipatamente nella piattaforma AVR Enterprise senza prove tangibili dei benefici derivanti dai progetti pilota locali.

Per consentire l'adozione di massa della realtà aumentata e virtuale nella regione, il Centro deve dimostrare l'efficacia di Augmented and Virtual Reality (AVR) con clienti selezionati.

L'IDC inizia con i piloti e addebita una soglia minima di circa \$ 150.000 per ciascun pilota della piattaforma AVR.

Caricare inizialmente una soglia minima di \$ 150.000 per ciascuna piattaforma AVR pilota:

- EON Creator, EON Enterprise Virtual Trainer e EON AR Knowledge Injection con una soglia massima di 300 lavoratori
- Commissione per lavoratore (\$ 1,38 / giorno, \$ 42 / mese, \$ 504 / anno)
- Corrisponde a \$ 42 per prodotto al mese o \$ 500 per prodotto e anno, \$ 1,38 per prodotto e giorno per lavoratore
- Il cliente abilita un lavoratore intelligente per <2,1% dello stipendio

Se un lavoratore guadagna \$ 2000 al mese, l'impresa deve pagare circa il 2,6% dello stipendio del lavoratore per convertirlo in un lavoratore intelligente.

L'IDC si concentra sulla selezione dei clienti aziendali, che può scalare dalla fase pilota che normalmente è di 300 utenti a diverse migliaia di utenti (> \$ 5MUSD / Anno).

Dopo il periodo pilota, il centro accumula le prove pilota che mostrano il miglioramento nel trasferimento delle conoscenze con la realtà aumentata e virtuale (AVR) per la società.

Nella nostra esperienza, il tasso di conversione è in media del 33-50% dai progetti pilota all'attuazione completa del "cliente verde"> \$ 5 milioni USD / anno e cliente

Questo crea un flusso di entrate ricorrente molto costante per IDC.

Con le prove raccolte locali sull'efficacia di AVR Learning, IDC si avvicina ai clienti per implementare la strategia di implementazione AVR in tutti i settori chiave.

<b>Revenue - AVR Enterprise</b>				
AVR Deployments	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4
No. of Pilot Deployments	4,0	3,0	3,0	5,5
No. of Implementation Deployments	0,0	1,0	1,5	4,2

<b>Revenue - AVR Education</b>				
AVR Deployments	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4
No. of Pilot Deployments	4,0	3,0	3,0	4,0
No. of Implementation Deployments	0,1	0,5	2,0	2,8

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTIA**

<b>Revenue - AVR Applications &amp; Services</b>				
<b>Application &amp; Services</b>	<b>Year 1</b>	<b>Year 2</b>	<b>Year 3</b>	<b>Year 4</b>
AVR Enterprise	700 000	2 950 000	4 200 000	11 200 000
AVR Education	725 000	1 700 000	5 450 000	7 600 000
<b>Total AVR Application &amp; Services Revenue</b>	<b>1 140 000</b>	<b>1 395 000</b>	<b>2 895 000</b>	<b>5 640 000</b>

<b>Revenue - AVR Systems</b>				
<b>AVR Systems</b>	<b>Year 1</b>	<b>Year 2</b>	<b>Year 3</b>	<b>Year 4</b>
AVR Enterprise	700 000	2 950 000	4 200 000	11 200 000
AVR Education	725 000	1 700 000	5 450 000	7 600 000
<b>Total AVR Systems Revenue</b>	<b>1 353 750</b>	<b>930 000</b>	<b>1 930 000</b>	<b>3 760 000</b>

<b>PREVISIONI DELLE VENDITE IN QUANTITA' DALL'ANNO A REGIME DELLA STRUTTURA</b>					
<b>Servizio (specificare)</b>	<b>Attuali (se del caso)</b>	<b>Previsioni</b>			
	<b>20XX</b>	<b>2018</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>
AVR Enterprise Platform	X	4	3 (1)	3 (1,5)	5,5 (4,2)
AVR Education Platform	X	4 (0,1)	3 (0,5)	3 (2)	4 (2,8)
AVR Applications & Services *	X	^	^	^	^
AVR Systems *	X	^	^	^	^

Progetti pilota previsti per AVR AVR Enterprise & Education Platform, tra parentesi sono menzionati le implementazioni complete previste.

È difficile definire il numero concreto di applicazioni, servizi e sistemi venduti, poiché questi dispositivi e



**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

soluzioni possono variare molto nel prezzo. Il modello finanziario considera tali vendite come % delle AVR platform come nelle immagini allegate di cui sopra (^).

<b>PREZZI DI VENDITA UNITARI DALL'ANNO A REGIME DELLA STRUTTURA</b>					
<b>Servizio (specificare)</b>	<b>Attuali (se del caso)</b>	<b>Previsioni</b>			
	<b>2017</b>	<b>2018</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>
AVR Enterprise Platform	2.500.000\$	2.500.000\$	2.500.000\$	2.500.000\$	2.500.000\$
AVR Education Platform	2.500.000\$	2.500.000\$	2.500.000\$	2.500.000\$	2.500.000\$
AVR Applications & Services *	x				
AVR Systems *	x				

Prezzo di vendita unitario della piattaforma con implementazione completa

È difficile definire il valore unitario di applicazioni, servizi e sistemi venduti, poiché questi dispositivi e soluzioni possono variare molto nel prezzo. Il modello finanziario considera tali vendite come % delle AVR platform come nelle immagini allegate di cui sopra (^).

- **Capacità di erogazione dei servizi a regime (indicare per ciascun tipo di lavorazione/prodotto la capacità produttiva a regime e l'esercizio di regime)**

Non applicabile

Servizio	Unità di misura	Erogazione max. /unità di tempo (es. gg/mese)	N unità di tempo/anno	Produzione annua	Anno di regime della struttura
<b>A</b>					
<b>B</b>					
<b>C</b>					
.....					

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

**Analisi dei costi dall'anno a regime della Struttura**

Redigere la tabella di seguito riportata e descrivere le principali ipotesi di Piano relativamente alla quantificazione dei principali costi di esercizio (a partire dall'anno a regime).

<b>SCHEDA COSTI OPERATIVI (€)</b>	<b>2018</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>
- materie prime e sussidiarie				
- costo personale (cfr. D2) e spese relative (solo Management, amministrazione, finanza e risorse umane)	444.641	999.385	1.193.672	1.746.187
- locazione e servizi generali di stabilimento (utenze – manutenzioni, ecc.)	144.526	150.548	156.821	163.093
- costi per godimento beni di terzi				
- costi di vendita e pubblicitari	64.308	131.750	938.342	2.326.069
- spese Generali e Amministrative	34.248	50.055	147.262	386.095
-Altro (da specificare)				
<b>TOTALE COSTI</b>	<b>687.723</b>	<b>1.331.737</b>	<b>2.436.095</b>	<b>4.621.445</b>

**Risultati attesi dall'anno a regime della Struttura**

Fatturato atteso per tipologia di servizio erogato €	<b>Anno 1</b>	<b>%</b>	<b>Anno 2</b>	<b>%</b>	<b>Anno 3</b>	<b>%</b>	<b>Anno 4</b>	<b>%</b>
AVR Enterprise Platform	€598,290	17,86	€2,521,367	42,29	€3 589,743	29,01	€9 572,649	39,71
AVR Education Platform	€619,658	18,50	€1 452, 991	24,37	€4 658,119	37,65	€6 495,726	26,95
AVR Applications & Services	€974,358	29,09	€1 192,307	19,99	€2 474,358	19,99	€4 820,512	19,99
AVR Systems	€1 157,051	34,55	€794,871	13,33	€1 649,572	13,33	€3 213,675	13,33
Totale ricavi attesi	€3 349,357		€5 961, 536		€12 371,792		€ 24 102,562	

## TEMPI DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

- **Descrivere i tempi previsti per la realizzazione dell'investimento ai fini della cantierabilità del progetto** (max 2.000 caratteri)

La prima fase si sta completando con il processo amministrativo: la firma del Master Agreement IDC. Ove utile, il processo graduale sarà dettagliato in forma separata.

EON per ordinare e produrre attrezzature (120 giorni di anticipo) - **giorno 1**

EON Reality è responsabile per l'ordinazione e la preparazione di attrezzature IDC, la spedizione delle apparecchiature in Italia, l'invio di persone per l'installazione in loco.

Direttore Generale (GM) per preparare il piano di sostenibilità specifico REGIONALE - **giorno 10**

Preparare un modello di crescita sostenibile, proteggendo i progetti e la vendita di piattaforme AVR, il reddito derivante dai ricavi dei prodotti e i ricavi globali di rollout.

Assicurare e adattare lo spazio - **giorno 40**

EON Reality seleziona, approva e prepara lo spazio per IDC.

EON per assicurare le risorse (dipendenti GM e studenti delle scuole imprenditoriali) - **giorno 40**

EON Reality recluta posizioni chiave come Managing Director, Technical Manager, Business Development Manager. Oltre a garantire insegnanti EON Entrepreneur School: 2 sul posto, personale tecnico, cercare possibili clienti e iniziare il reclutamento degli studenti per EON Entrepreneur School.

Attivare le esperienze go-to-market esistenti di EON e creare piani dettagliati di go-to-market.

Attività di marketing come Grand Opening, Experience Fests, Seminari, Open Days, Roadshows, riunioni aziendali e workshop, eventi di un giorno, e EON Group Meetings.

EON per installare l'attrezzatura centrale - **70 giorni**

All'interno della stessa struttura seguono i componenti da lanciare:

-Development Studio - Avvio dello sviluppo di prodotti e servizi AVR

-EON Entrepreneur School- Inizio del programma di formazione degli studenti locali che diventeranno dipendenti di EON Italy

-Piattaforma AVR - Avvio di progetti pilota per i clienti e implementazione di prodotti e servizi AVR nella regione

-AVR Showroom - Inizio delle attività di ricerca e sviluppo e marketing

- **Indicare:**
  - durata (in mesi) del progetto: 36
  - data di inizio (GG/MM/AA): 1/12/2017
  - data di ultimazione (GG/MM/AA): 1/12/2020
- Articolare la tempistica del progetto (inserendo una x nelle caselle) nel prospetto che segue, tenendo conto che **il programma di investimento deve esaurirsi** entro 36 mesi dalla data dell'atto di approvazione dell'Accordo.

**BANDO PER L'ATTRAZIONE DI INVESTIMENTI IN SETTORI AVANZATI DI INDUSTRIA 4.0: APPENDICE 3-  
PROGETTO DI DETTAGLIO- CAT. DI AIUTI A**

<b>investimenti materiali e immateriali</b>	dal 1° al 12° mese	dal 13° al 24° mese	Dal 25° al 36° mese
Progettazione e Studi			
Opere e infrastrutture specifiche, ad eccezione di edificazione di nuovi immobili	151.785,71 €		
Attrezzature	53.571,43 €		
Impianti	23.658.485,88 €	204.017,86 €	282.142,86 €
Piattaforme software			
Brevetti e licenze			
Servizi di consulenza			
Know-how e conoscenze tecniche non brevettate concernenti nuove tecnologie			
Altro (da specificare)			
<b>Totale</b>	<b>23.863.843,03 €</b>	<b>204.017,86 €</b>	<b>282.142,86 €</b>

**Luogo e data**

**14/12/2017**

**Timbro e  
firma del legale rappresentante  
(o procuratore speciale)**



## Allegato 2

**MODELLO 11 - CRONOGRAMMA DI SPESA PER SINGOLI PROGETTI "Bando per l'attrazione di investimenti in settori avanzati di industria 4.0: big data for industry, internet of things, intelligenza artificiale, realtà virtuale e aumentata- Legge Regionale 14/2014"; - II FASE**

**INSERIRE NOME DELL'IMPRESA PROPONENTE : EON REALITY**

	PERIODI	2018	2019	2020	2021	TOATEL SPESA PER PROGETTO * in euro (inserire cifra per esteso)	TOTALE PER CATEGORIA DI AIUTO DEI PROGETTI
<b>CATEGORIA DI AIUTO</b>	<b>PROGETTO</b>						
A) Aiuti agli investimenti per i centri di ricerca, sviluppo e innovazione	progetto centro di ricerca. Sviluppo e innovazione	23863843,03	204017,86	282142,86	0	24350003,75	24350003,75
B) Aiuti a favore della ricerca e sviluppo	progetto R&S 1 : <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto R&S 2 : <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto R&S N : <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
							0
C) Aiuti alla formazione e aiuti all'assunzione e all'occupazione di lavoratori svantaggiati e di lavoratori con disabilità	progetto di formazione 1: <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto di formazione 2 : <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto di formazione n : <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto di accompagnamento 1: <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto di accompagnamento 2: <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	progetto di accompagnamento n: <i>inserire titolo per esteso</i>	0	0	0	0	0	
	assunzione personale disabile	0	0	0	0	0	
	assunzione personale svantaggiato	0	0	0	0	0	
							0
<b>TOTALE PROGETTI</b>							24350003,75

**NB**

\* Il totale importo di spesa del singolo progetto, articolato nei diversi periodi, **non deve superare quello TOTALE** riportato nelle rispettive schede "progetto di dettaglio"

# Allegato 3

QUADRO DEGLI INVESTIMENTI E DEI CONTRIBUTI DEL PROGRAMMI PROPOSTO DA EON INC.

TIPOLOGIE DI INTERVENTO PER CATEGORIE DI AIUTI DEL BANDO	investimenti per cui si richiedono i contributi (€)	Importo del contributo da progetto (€)	Importo degli investimenti per cui si richiedono i contributi RIMODULATO (€)	Importo contributo RIMODULATO (€)
a. Aiuti agli investimenti per le infrastrutture di ricerca.	24.350.003,74	6.321.430,45	24.350.003,74	6.321.430,45
TOTALE	24.350.003,74	6.321.430,45	24.350.003,74	6.321.430,45
TOTALE NUOVI OCCUPATI	160 unità lavorative			