



Sopra, un momento di confronto all'interno del Premio Cuore digitale 2016.

Sotto, la cinta per il galleggiamento inventata da Emiliano Valente per Ausili creativi. A fianco, Lorenzo e la sua bicicletta, frutto di un lavoro di squadra che ha visto insieme Fondazione Tog di Milano e Opendot.



sono costruirlo: basta «mischiare della plastica polimorfa termo-modellabile (si acquista su eBay o Amazon) con dell'acqua bollente, stenderla, arrotolarla intorno al proprio dito per darle la forma desiderata e metterla a solidificare».

Ma Miletić non è il solo: sui due gradini più bassi del podio di Ausili creativi 2016, infatti, sono saliti anche Emiliano Valente, 26 anni, terapeuta occupazionale, con la sua cinta per il galleggiamento (un'idea sviluppata durante la tesi di laurea e poi adottata nella piscina di Torre de' Passeri, in provincia di Pescara, dove lavora con le persone disabili), e Giuseppe D'angelo, ascolano, con il supporto di legno per carte da gioco realizzato per la figlia 25enne tetraplegica. Lui, infatti, è uno di quei papà inventori con una buona manualità che cerca di facilitare la vita alla persona a cui vuole più bene: sue sono anche le cinture di sicurezza per carrozzina e wc e la consolle integrata per il pc.

Antonio, Marco e "Arianna". Il primo è una persona con gravi problemi di vista e un desiderio: riuscire a fare la spesa da solo, scegliendo le marche preferite dagli scaffali senza l'aiuto di nessuno. Il secondo, invece, è stato il coach del team che ha vinto l'edizione 2016 di Cuore digitale, il premio organizzato dall'associazione omonima che a Roma incoraggia le start-up, i maker, gli ingegneri elettronici e gli sviluppatori al servizio della disabilità.

Quest'anno l'hackathon (cioè la sfida informatica) è stata realizzata in collaborazione con l'Unione italiana ciechi e ipovedenti della Capitale, che si è preoccupata di trovare i possibili utenti. Così, Antonio Bruno (uscire alla Camera dei deputati), Narciso (il suo inseparabile cane-guida), Marco Geresia e gli altri membri del gruppo – che lavorano tutti nel settore delle nuove tecnologie – si sono incontrati lo scorso settembre in occasione di quell'evento. Dalla loro collaborazione, o meglio dalla ricerca di una soluzione per un bisogno concreto, in 24 ore è nata "Arianna", prototipo di un'applicazione «per mappare i supermercati e far dialogare le etichette dei prodotti sugli scaffali con gli smartphone attraverso la tecnologia Nfc», argomenta Geresia. «Quasi tutte le catene della grande distribuzione usano già le etichette digitali; negli Stati Uniti, per esempio, esistono perfino dei carrelli in grado di guidare i non vedenti nel fare la spesa».

L'Italia, invece, non è proprio all'avanguardia in questo campo. Dopo la progettazione di "Arianna", «abbiamo sfruttato i mille euro del premio per implementare la app e finanziare il proseguimento dell'idea – continua Geresia, che di mestiere fa il web designer –. Abbiamo incontrato molto interesse, ma nulla di fatto. Non basta