

## Konferencija CRO WEB 3

3. ožujka 2023

Inkubator PISMO-Novska, zgrada 2 – Radnička 2L, 44330 Novska

Europska komisija pokrenula je novi program DIGITAL EUROPE, koji je usmjeren na približavanje digitalnih tehnologija poduzetništvu, građanima i javnoj upravi. Digitalna tehnologija i infrastruktura imaju ključnu ulogu u našim privatnim životima i poslovnim okruženjima. Oslanjamo se na nju da komuniciramo, radimo, unaprijedimo znanost i da damo odgovore na aktualna ekološka pitanja. Istovremeno, pandemija COVID-19 istaknula je ne samo koliko se oslanjamo na tehnologiju, već i koliko je važno da Europa prestane biti ovisna o sustavima i rješenjima koja dolaze iz drugih dijelova svijeta. Upravo je jedno od rješenja za postizanje ovog cilja uspostava programa DIGITAL EUROPE.

Program Digitalna Europa osigurava strateško financiranje za odgovor na te izazove, podupirući projekte u pet ključnih područja: super-računalstvo, umjetna inteligencija, kibernetička sigurnost, napredne digitalne vještine te osiguravanje široke upotrebe digitalnih tehnologija u cijelom gospodarstvu i društvu, uključujući i putem digitalnih inovacijskih hubova (centara). S planiranim ukupnim proračunom od 7,5 milijardi eura, cilj programa je ubrzati gospodarski oporavak, kao i oblikovati digitalnu transformaciju europskog društva i gospodarstva, donoseći koristi svima, a posebno malim i srednjim poduzećima.

AI & GAMING (JURK) EDIH, kao jedan od samo četiri u Hrvatskoj, postao je 1. prosinca 2022. dio inicijalne Mreže europskih digitalnih inovacijskih hubova (EDIH-a). Glavni cilj ovog projekta je poticanje digitalne transformacije poslovnih procesa malih i srednjih poduzeća te javnog sektora u središnjoj Hrvatskoj i sjevernom Jadranu, s posebnim fokusom na tehnologije kao što su umjetna inteligencija, gamifikacija, Blockchain i Internet of Things. Posebna fokus područja projekta obuhvaćaju poljoprivredu, turizam, medicinsku rehabilitaciju, drvoprerađivačku industriju, građevinsku industriju, farmaciju i industriju razvoja videoigara, kao i druge gospodarske sektore. Bespovratna sredstva koristit će se za nabavu specijalizirane opreme za *test before invest* aktivnosti, za organizaciju raznih edukacija, *boot-campova* i posebnih događanja. Dodatno, u okviru projektnih aktivnosti bit će organizirani i razni događaji umrežavanja i povezivanja s investitorima. Projekt predviđa i suradnju s drugim EDIH-ovima u mreži, što će omogućiti prijenos znanja iz drugih europskih regija na naše poduzetnike i javni sektor. Projekt se provodi u konzorciju koji čine Javna ustanova Regionalni koordinatorka SMŽ kao vodeći partner te Razvojna agencija SIMORA, Institut za fiziku Sveučilišta u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike Varaždin, Visoka škola PAR, HashNET d.o.o., Fast Lane d.o.o. i Centar za umjetnu inteligenciju Lipik kao projektni partneri. Projekt traje 3 godine, a ukupna vrijednost iznosi više od 2,3 milijuna eura. Projekt je sufinanciran iz programa DIGITAL Europe Europske komisije i iz Nacionalnog plana oporavka i otpornosti 2021.-2026.

## KONTEKST

Web 1.0 odnosi se na prvu fazu World Wide Weba, koji je u potpunosti bio sastavljen od web stranica s hipervezama. Od 2004. godine, pojavljuje se izraz Web 2.0, koji se koristi za opisivanje društvenog Weba, u kojem društvene mreže postaju značajan dio mrežnih aktivnosti korisnika. Web 1.0 prvenstveno je bio prostor s raznim informacijama, u kojem su tekstualne stranice bile dostupne ljudima za čitanje, ali nisu nudile nikakvu mogućnost interakcije. Web 2.0 je to promijenio, omogućivši interakciju korisnika s dinamičkim web stranicama koje djeluju više kao aplikacije nego samo kao info stranice. Kako se sve razvija i ništa ne ostaje statično, sada evoluiramo u Web-Age 3.0, što bi trebalo predstavljati novu paradigmu u web interakciji. Uz to, dolazimo i do temeljne promjene u načinu na koji programeri stvaraju web stranice, a posebno kako ljudi stupaju u interakciju s tim stranicama. Računalni znanstvenici i internetski stručnjaci vjeruju da će nova paradigma za Web 3.0 interakciju živote ljudi učiniti ugodnijima i intuitivnijima. Pametnije aplikacije dat će korisnicima upravo ono što traže kroz razumijevanje konteksta, umjesto pukog uspoređivanja ključnih riječi, kao što se trenutno

radi u Webu 2.0. Web 3.0 možemo usporediti s čarobnjakom umjetne inteligencije koji razumije svakog korisnika i sve personalizira.

AI & Gaming (JURK) EDIH CRO Web 3 konferencijom nastoji pomoći tvrtkama i javnom sektoru da razumiju koje koristi mogu imati od usvajanja i implementacije Web 3.0 principa u procesima digitalne transformacije svojih organizacija.

## AGENDA

### 9:30 REGISTRACIJA SUDIONIKA I KAVA DOBRODOŠLICE

Izjave za medije

### 10:00 OTVARANJE KONFERENCIJE

U okviru uvodne sesije bit će predstavljeni ciljevi konferencije te općenite prednosti i izazovi koje digitalna transformacija postavlja pred Hrvatske male i srednje poduzetnike te pred javni sektor.

- **Andreja Šeperac**, ravnateljica Regionalnog koordinatora Sisačko-moslavačke županije
- **Predstavnik Sisačko-moslavačke županije TBC**
- **Ministarstvo gospodarstva i održivog razvoja TBC**

### 10:30 Predstavljanje JURK EDIH projekta

Mreža EDIH-ova se trenutno sastoji od 151 huba u svim dijelovima EU koji su sufinancirani od strane Europske komisije kroz program DIGITAL EUROPE. Glavna misija je izgraditi digitalne kapacitete MSP-ova i javnog sektora u cijeloj EU. Glavni cilj ove sesije je predstaviti javnosti projekt JURK EDIH, kao i partnere na projektu, projektne partnere, pokazatelje uspješnosti i predviđene rezultate.

- **Tomislav Plesec**, voditelj projekta EDIH JURK

### 10:45 Digitalna transformacija u privatnom i javnom sektoru – koristi i prednosti

Dok se svi slažu da je digitalna transformacija ključna u uspjehu svih modernih organizacija, nitko ne tvrdi da je ta transformacija jednostavna. Digitalna transformacija je višeznačna, kompleksna i ispunjena izazovima koji mogu zavrtjeti glavu i onim najiskusnijim biznismenima. U ovoj raspravi, *keynote* govornik će naglasiti glavne koristi koje digitalna transformacija donosi i koji su temelj za uspjeh modernog biznisa.

- **Bojan Hadžisejić**, Nephos d.o.o.

### 11:10 Raditi pametno uz proširenu stvarnost - Proširena stvarnost / *Augmented reality* (AR) u obrazovanju i poduzetništvu

Mnogi analitičari i istraživači u tehnološkoj industriji predviđaju da će tržište proširene stvarnosti dosegnuti vrijednost od 198 milijardi dolara do kraja 2025., što će omogućiti velike promjene u poslovanju. Glavni čimbenik koji je djelovao kao katalizator za digitalnu transformaciju i usvajanje AR-a kod mnogih tvrtki bila je pandemija. Kako tehnologija proširene stvarnosti raste iz dana u dan, potražnja za njom raste. Uz ovu sesiju dobit ćete uvid u utjecaj proširene stvarnosti i njenu praktičnu upotrebu u obrazovanju i poslovanju.

- **Erik Kapfer**, Pattern City

### 11:20 Metaverse – o čemu se tu radi?

Metaverse je vizija onoga za što mnogi u računalnoj industriji vjeruju da je sljedeća iteracija interneta: jedan zajednički, sveobuhvatan, postojan 3D virtualni prostor u kojem ljudi doživljavaju život na načine na koje ne bi mogli u fizičkom svijetu. Cilj ove sesije je upoznati vas s potencijalima metaversea za tvrtke i vlade.

- **Dr. Christina Yan Zhang**, The Metaverse Institute CEO

### 11:30 PAUZA ZA KAVU

### 11:45 Panel rasprava: Web 3.0 – od gaminga do metaversa

Web 3.0 omogućuje decentralizirani gaming i metaverse, gdje se upravljanje i poslovni modeli gaming platformi i metaverza odvajaju od središnjeg autoriteta, utirući put za potpunu decentralizaciju. Ovo se snažno odnosi na vlasništvo nad assetima u igri/metaversu i na donošenje odluka. Na ovom panelu raspravljat će se o web transformaciji (osnaženoj blockchain tehnologijama) iz 2.0 u 3.0 i o tome kako Web 3.0 već utječe na industriju igara i metaverse.

- **Martin Petrič**, asistent na Sveučilištu u Ljubljani, na Akademiji likovnih umjetnosti i dizajna / Web 3 community Slovenia
- **Gaming studio iz Hrvatske TBC**
- **Tomislav Plesec**, AI & GAMING (JURK) EDIH / Poslovni inkubator PISMO
- **VR stručnjak**, Prilika Group
- **Cortex akademija TBC**

**Moderator: Tadej Slapnik**, Direktor HashNET d.o.o. / Privremeni potpredsjednik World Metaverse Council / Stručni član EU Blockchain Observatory / Član Tehničke grupe u Europskom Blockchain partnerstvu

## 12:30 Paralelne sesije: Radionice o primjeni Web 3.0 na konkretnim primjerima

Ova radionica će dati uvid u primjenu Web 3 tehnologija iz kuta produžene stvarnosti (XR), umjetne inteligencije, autorskih prava, Blockchaine, i metaversa. Koncept ove sesije je zamišljen da se polaznici konferencije podijele u radne grupe, na kojima će kroz praktičnu raspravu sa stručnjacima dobiti dodatni uvid u tehnologije koje ih zanimaju, kao i njihove konkretne mogućnosti.

### 1. Paralelna grupa: AI

Cilj ove grupe je raspraviti na koji način se AI i Web 3 nadopunjuju i kako se koriste u poduzetništvu i u javnom sektoru.

**Tehnološki stručnjak i moderator: Srdan Krčo, PhD**, Direktor DunavNet

### 2. Paralelna grupa: Metaverse

Cilj ove grupe je razumjeti kako Web 3.0 omogućuje decentralizaciju Metaversa. U sklopu radionice sudionici će imati priliku testirati MetaCOP27 Metaverse kroz otvorenu platformu Distriverse.io, powered by Reeba.io.

**Tehnološki stručnjak: Borut Sočan**, Direktor Reeba XR

**Moderator: Tadej Slapnik**, Direktor HashNET

### 3. paralelna grupa: Blockchain & NFT

Cilj ove grupe je naučiti kako Blockchain omogućuje tranziciju iz Web 2.0 u Web 3.0, kako upravljati Blockchain walletom i osnove Blockchain transakcija. Cilj je pojasniti i NFT-ove (non-fungible tokens).

**Tehnološki stručnjak i moderator: Josip Maričević**, HashNET, CTO

### 4. paralelna grupa: Produžena stvarnost / *Mixed reality* (XR)

Ova grupa ima za cilj omogućiti praktično testiranje platforme EON XR, koja korisnicima omogućuje stvaranje i razvoj XR sadržaja za poduzetnike i obrazovne programe.

**Tehnološki stručnjak i moderator: Erik Kapfer**, Pattern City

### 5. paralelna grupa: *Copyright* i pravne usluge za gaming i Web 3.0

Cilj ove grupe je na praktičan način saznati više o poštivanju autorskih prava za gaming i Web 3.0. Navedeno uključuje opis pravnih usluga i usluga usklađenosti koje će se nuditi poduzetništvu i javnom sektoru u okviru AI & GAMING EDIH-a.

**Tehnološki stručnjak i moderator: Philippe Rixhon**, Generalni direktor u Philippe Rixhon Associates Ltd. / Industrijski suradnik u UCL Centre for Blockchain Technologies (CBT) / direktor Digiciti Networks

**13:00**      **RUČAK**

**9:30 –**  
**14:00**      **Demonstracija MetaCOP Metaverse**

- **Tadej Slapnik**, Distriiverse
- **Borut Sočan**, Reeba XR