

Konferencija CRO WEB 3

3. ožujka 2023

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

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.

Jedno od rješenja za rješavanje izazova digitalizacije i digitalne tranzicije je uspostava programa DIGITAL EUROPE, kojeg je Europska komisija pokrenula s ciljem približavanja digitalnih tehnologija poduzetništvu, građanima i javnoj upravi. Ovaj program osigurava strateško financiranje za odgovore 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 koordinatorkoordinator 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. Osim toga, drugi dio sufinanciranih sredstava dolazi od strane Ministarstva gospodarstva i održivog razvoja, koje je provelo natječaj za nacionalnu predselekciju EDIH-ova te je osiguralo sredstva 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 koordinatorka Sisačko-moslavačke županije
- **Predstavnik Sisačko-moslavačke županije**
- **Ministarstvo gospodarstva i održivog razvoja**

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**
- **Kristian Radić**, team leader DEVLA Split
- **Ante Fumić**, vlasnik Prilika Group
- **Milica Matović**, Project manager ZUNO games

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: Srđan 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 Distriiverse.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: Philippe Rixhon, Generalni direktor u Philippe Rixhon Associates Ltd. / Industrijski suradnik u UCL Centre for Blockchain Technologies (CBT) / direktor DigiCity Networks

Moderator: Mirko Sužnjević, Izvanredni profesor, Zavod za telekomunikacije – Fakultet elektrotehnike i računarstva Sveučilišta u Zagrebu

13:00 RUČAK

9:30 –
14:00 Demonstracija MetaCOP Metaverse

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

