

MOD

Ministry of Deployment

INTRODUZIONE

Il metaverso sarà la definitiva congiunzione tra la vita reale e quella digitale.

Un insieme di tecnologie immersive, infrastrutture economiche (**blockchain**) e di gestione dati (**IPFS**) decentralizzate, andranno a strutturare layers virtuali su quelli reali, permettendo una gestione più efficiente e indipendente delle nostre vite, delle attività, delle città, e dell'intero sistema economico-finanziario.

Il metaverso trasformerà l'economia, rendendola più sicura, scalabile ed accessibile, eliminando i rischi e le criticità dei sistemi centralizzati.

MOD opererà in questo ecosistema per studiare l'evoluzione giuridica, teorica, scientifica ed economica della [DeFi \(Decentralized Finance\)](#) e proporre modelli, prodotti e servizi sostenibili, inclusivi, intuitivi e scalabili.

MOD si struttura su due team fondatori eterogenei, che lavoreranno in sinergia trans-disciplinare, per costruire un sistema completo basato su paradigmi umanistici e scientifici.

MOD si concentrerà sul migliorare l'interoperabilità e aprire ulteriori punti di cooperazione tra tecnologie come Virtual Reality, Augmented Reality, Extended Reality, Artificial Intelligence, Virtual Machine e Machine Learning, per creare e sviluppare soluzioni B2B, B2C e C2C all'avanguardia e adatte al mercato del futuro. [Ci affideremo all'ecosistema Ethereum e la sua istanza EVM \(Ethereum Virtual Machine\).](#)

Per comprendere meglio la rivoluzione del Metaverso occorre analizzare la trasformazione che sta subendo la rete Internet e il World Wide Web. Il sistema attuale, WEB2.0 non ha possibilità e capacità di sostenere il traffico digitale del futuro, perciò il Metaverso si baserà sul WEB3.0, un protocollo decentralizzato che apre gli orizzonti ad un community-run internet.

BLOCKCHAIN

È una tecnologia che sfrutta un database distribuito per validare e autenticare transazioni (economiche e non), contenenti dati, assets o informazioni. Diversamente dall'infrastruttura WWW, i database non sono conservati in server centrali, privati, ma su una rete di server collegati tra di loro (nodi) che processano i dati e ne creano una copia. Di conseguenza la rete poggia su migliaia di server in tutto il mondo, invece di pochi centralizzati, eliminando pericoli di single-point-of-failure, frodi digitali o crash sistemici.

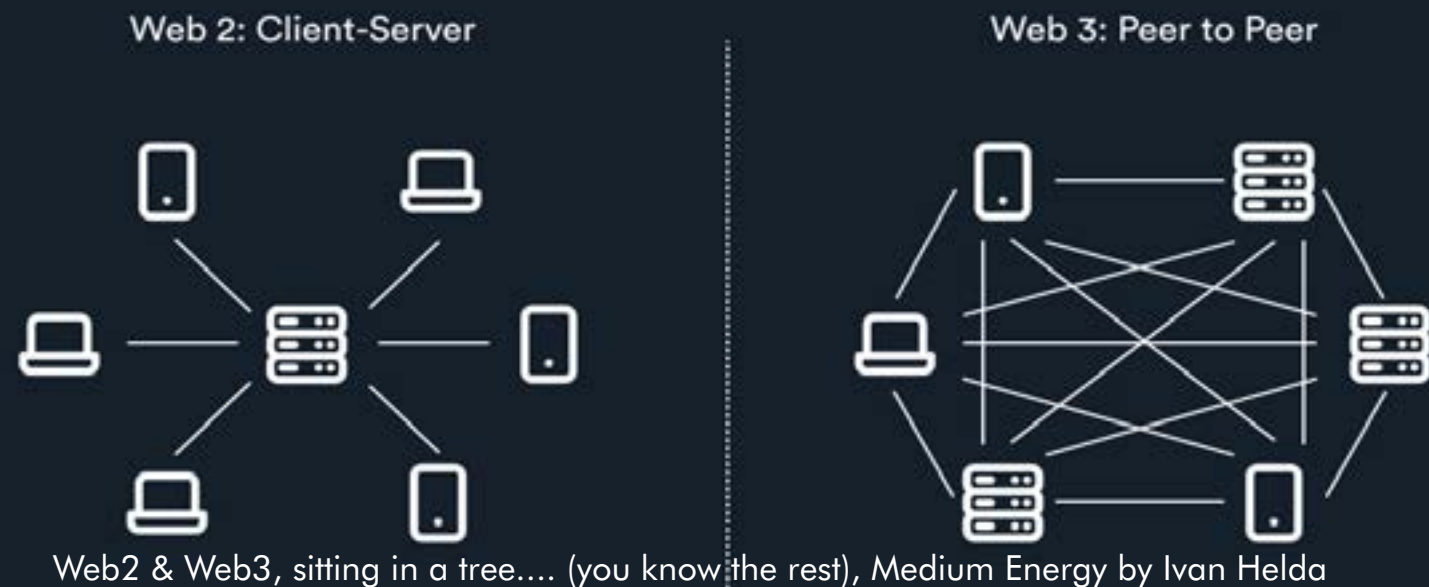
[Una blockchain si può descrivere come un database pubblico che viene aggiornato e condiviso fra molti computer in una rete.](#)

IPFS (Inter Planetary File System)

È un sistema di gestione e conservazione dati e informazioni decentralizzato. Come la blockchain si basa su una rete di server che custodiscono e replicano le informazioni. Ogni file è identificato da un hash, una stringa alfanumerica che si lega direttamente al file o al software, rendendo immutabili e al sicuro le informazioni contenute. IPFS utilizza gli stessi sistemi crittografici di alcune blockchain fondamentali, come Ethereum, perciò risultano già ora interoperabili.



ethereum

**SMART CONTRACT**

Sono programmi (software) le cui funzioni e codici vengono registrati sulla blockchain.

Gli smart contract risiedono a specifici indirizzi (per semplificare, hanno un proprio conto che gli permette di eseguire transazioni) e vengono letti dalla blockchain che ne esegue codici programmati e funzioni specificate (sia esse private che pubbliche).

WEB 2.0

Il web che conosciamo oggi, sviluppatosi in maniera esponenziale dai primi anni 2000 ha raggiunto un punto di saturazione, sarebbe impossibile connettere le 8 miliardi di persone presenti nel mondo utilizzando questo protocollo.

Il World Wide Web ha dato maggiori libertà alle persone, ma tuttavia si basa su un sistema centralizzato, che espone le community a grandi rischi e limita le attività.

Nel WEB2.0 la governance, la gestione dati e informazioni sono centralizzate, questo è la barriera principale che non permette ulteriori sviluppi dell'economia di questo protocollo.

Il sistema finanziario del World Wide Web si basa su valute FIAT e sistemi di pagamento tradizionali che vengono processati internamente dalle piattaforme che lo costruiscono: le vendite hanno una gestione centrale, e i ricavi di sviluppatori e creator sono mediati dalla piattaforma che li ospita. Nel caso di prodotti digitali, la loro proprietà è come se venisse "affittata" dalla piattaforma al consumatore, in quanto non esiste una reale connessione tra business e consumer. Le "big tech" agiscono quindi da intermediari, offrendo servizi al business per raggiungere i consumatori.

La centralizzazione comporta anche un rischioso limite tecnico: i server che custodiscono informazioni, dati e reggono il sistema sono vulnerabili e privati. L'aumento del traffico informatico mette a dura prova la loro efficienza, che può essere migliorata solo dai proprietari.

WEB 3.0

Il WEB3 è un protocollo che si basa su tecnologie DLT (Distributed Ledger Technology) come blockchain e IPFS. Dati, informazioni e transazioni non sono controllati da enti centrali, ma validati e autenticati grazie ad un network distribuito di server (peer-to-peer). Il WEB3 adotta sistemi permissionless, non necessita l'autenticazione per l'utilizzo delle interfacce o delle risorse tecnologiche: in questo modo gli utenti hanno piena proprietà della propria identità digitale. Gli utenti hanno credenziali verificabili (o chiavi) private che gestiscono un indirizzo dal quale può operare come consumatore o sviluppatore.

Un sistema decentralizzato, inoltre, permette una maggiore evoluzione tecnologica, in quanto l'innovazione non dipende più dagli interessi privati delle corporate ma dalle fonti open source prodotte dalla community.

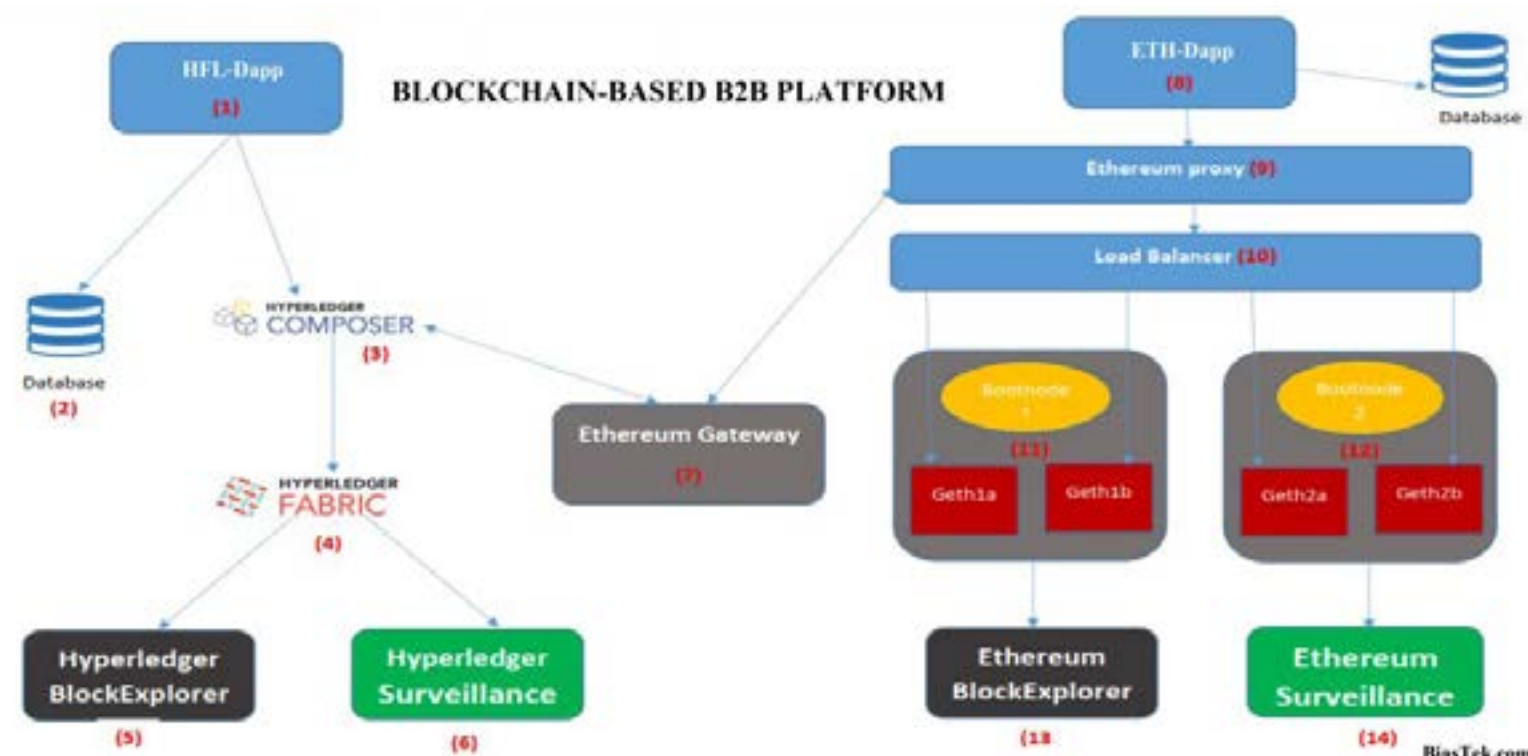
Il WEB 2.0 ha dato la possibilità agli utenti di partecipare al network, creando e condividendo contenuti e basandosi su economie tradizionali. Il WEB3 invece crea opportunità affinché le communities abbiano la possibilità di svilupparlo e di esserne proprietari, senza intermediari e con meccanismi finanziari decentralizzati (DeFi).

Il sistema regge su [smart contracts](#) scritti e registrati sulla blockchain. Il loro codice è pubblico e al sicuro nel registro distribuito, e ne usa le istanze fondamentali (Virtual Machines) per eseguirne i parametri. Una volta registrato, lo smart contract non può essere cancellato dalla blockchain, in quanto quest'ultima non può modificare retroattivamente le azioni. Potrà essere aggiornato e implementato, ma della sua prima sorgente ed eventuali modifiche ne rimangono tracce nei nodi che costruiscono il network.

B2B, B2C, C2C

Le DLT (Distributed Ledger Technology) rivoluzionano anche la connessione tra business e consumatori. La decentralizzazione anche in questo caso è una chiave importante per decifrare i benefici. In tutte le relazioni commerciali questi sistemi permetterebbero di snellire i processi burocratici e rendere più sicura gestione e logistica, eliminare intermediari, tracciare e bloccare in maniera trasparente frodi e fake-news.

Blockchain e IPFS rivoluzionano B2B, B2C e C2C, andando a riscrivere regole economiche in maniera più sicura, vantaggiosa, scalabile ed accessibile.



B2B

Le DLT ripensano i rapporti tra i business, creando registri condivisi dove verificare e gestire informazioni, transazioni e i movimenti della supply chain. Si andrebbero a costruire networks settoriali interoperabili tra di loro dove le aziende partecipano secondo meccanismi peer-to-peer. I benefici si manifestano nella creazione di:

Sistemi molto più efficienti per la tracciabilità e il monitoraggio della supply-chain. La blockchain permetterebbe di costruire database universali, trasparenti e non modificabili per gestire certificazioni, provenienze, processi e date di produzione o scadenza. L'impiego degli smart contracts distribuiti sulla blockchain permetterebbe una gestione molto più efficiente e meno dispendiosa in termini economici, di tempo, gestione e manutenzione della filiera produttiva (dalle materie prime al prodotto finale), migliorandone significativamente efficienza ed efficacia.

Serbatoi di cooperazione che utilizzano tecnologie open source per costruire networks trans-aziendali. Utilizzando sistemi DLT, ogni azienda può creare software adatti al loro operato utilizzando codici già esistenti ed interoperabili con altre realtà. Si aprono scenari molto promettenti nell'ambito di collaborazione e partnership per migliorare l'efficienza dell'intero sistema, analizzando dati ed informazioni già pubbliche, su interfacce condivise.

Meccanismi di prevenzione frodi e gestione anomalie. Essendo un registro condiviso, le informazioni sono analizzabili e rintracciabili in qualsiasi momento: in questo modo le incongruenze possono essere corrette o segnalate pubblicamente e in tempo reale.

B2C

Le DLT eliminano intermediari utilizzando meccanismi di autenticazione permission-less e sistemi DeFi.

In questo modo i business possono direttamente collegarsi al consumatore, che a sua volta è incoraggiato a co-produrre valore grazie alle opportunità offerte dalla finanza partecipativa decentralizzata.

I benefici si manifestano nella creazione di:

Meccanismi di trust condiviso. I consumatori sono molto più invogliati ad entrare in contatto con un business trasparente, ma allo stesso tempo i processi di review fake (recensioni, giudizi, voti), potrebbero essere tracciati, verificati ed eliminati, senza creare ripercussioni né sull'azienda né sull'indice di gradimento del consumatore.

Sistemi di pagamento autonomi. Grazie alla decentralizzazione i pagamenti non verrebbero processati da piattaforme o enti bancari centrali, in questo modo si eliminerebbero molti costi di transazione. Gli smart contract garantiscono la maggior sicurezza possibile in questi termini: i processi sarebbero più veloci e automatizzati da codici e funzioni registrati e monitorabili pubblicamente.

Risoluzione problemi legati a privacy e condivisione dati. Come descritto prima, l'identità digitale sia dei business che dei consumatori rimangono nelle mani dei proprietari. In questo modo aumenterebbe la fiducia dei consumatori nei confronti delle aziende, coltivando relazioni business-consumer attraverso meccanismi innovativi, come gamification e play-to-earn.

Nuovi orizzonti di collaborazione. La blockchain permette ai brand di strutturare dei meccanismi di engagement basati su rewards simbolici (prodotti e servizi), ma anche economici (airdrops di cryptovalute, reward dallo staking etc...). In questo modo il consumatore è invogliato a contribuire attivamente alla community legata al brand, permettendo di sviluppare idee, progetti, partecipare economicamente alla produzione o alla governance e molto altro ancora.

C2C

L'assenza di intermediari, come spiegato nei testi precedenti, permette anche uno scambio e una collaborazione diretta tra consumatori, creando economie e mercati secondari, riducendo sprechi e addirittura migliorando efficacia ed efficienza dei prodotti/servizi stessi. Questi scambi sono tracciabili e visibili sulla blockchain, le aziende genererebbero volumi di ricavi da vendite C2C tramite royalties, creando flussi sostenibili tracciati e riducendo costi di produzione.

Le tecnologie open source inoltre permetterebbero agli utenti di sviluppare ulteriormente le piattaforme, costruire nuovi smart contract e generare liquidità attraverso crowdfunding e crowdsourcing. Questo darà una spinta esponenziale all'innovazione, accelerando i tempi di transizione digitale ed economica.

MOD è un network che ricerca, sviluppa e distribuisce smart contracts e dApps all'interno della DeFi di Ethereum e del sistema di storage off-chain IPFS.

MOD propone soluzioni e strategie B2B per accelerare la transizioni digitali per business eterogenei e modelli B2C per aiutare le aziende a raggiungere e capire l'engagement delle communities nel metaverso, occupandosi di ricerca, sviluppo e project managing.

Il cuore del progetto è MOD.s, un social network decentralizzato dove immaginare, sviluppare e distribuire interfacce innovative e strumenti sempre più efficienti ed intuitivi.

MOD.s si baserà su una web map, posseduta dalla community tramite smart contract ERC721 (Non-fungible Token) chiamati MODgps. I MODgps sono coordinate di spazi fisici dove il proprietario potrà inserire in maniera esclusiva contenuti in realtà aumentata, virtuale o estesa con cui gli utenti potranno interagire grazie ad apposite interfacce della dApp desktop e mobile di MOD.s.

MOD è strutturato in due team fondatori eterogenei, che lavoreranno in sinergia trans-disciplinare, per costruire un'infrastruttura completa basata su paradigmi umanistici e scientifici.



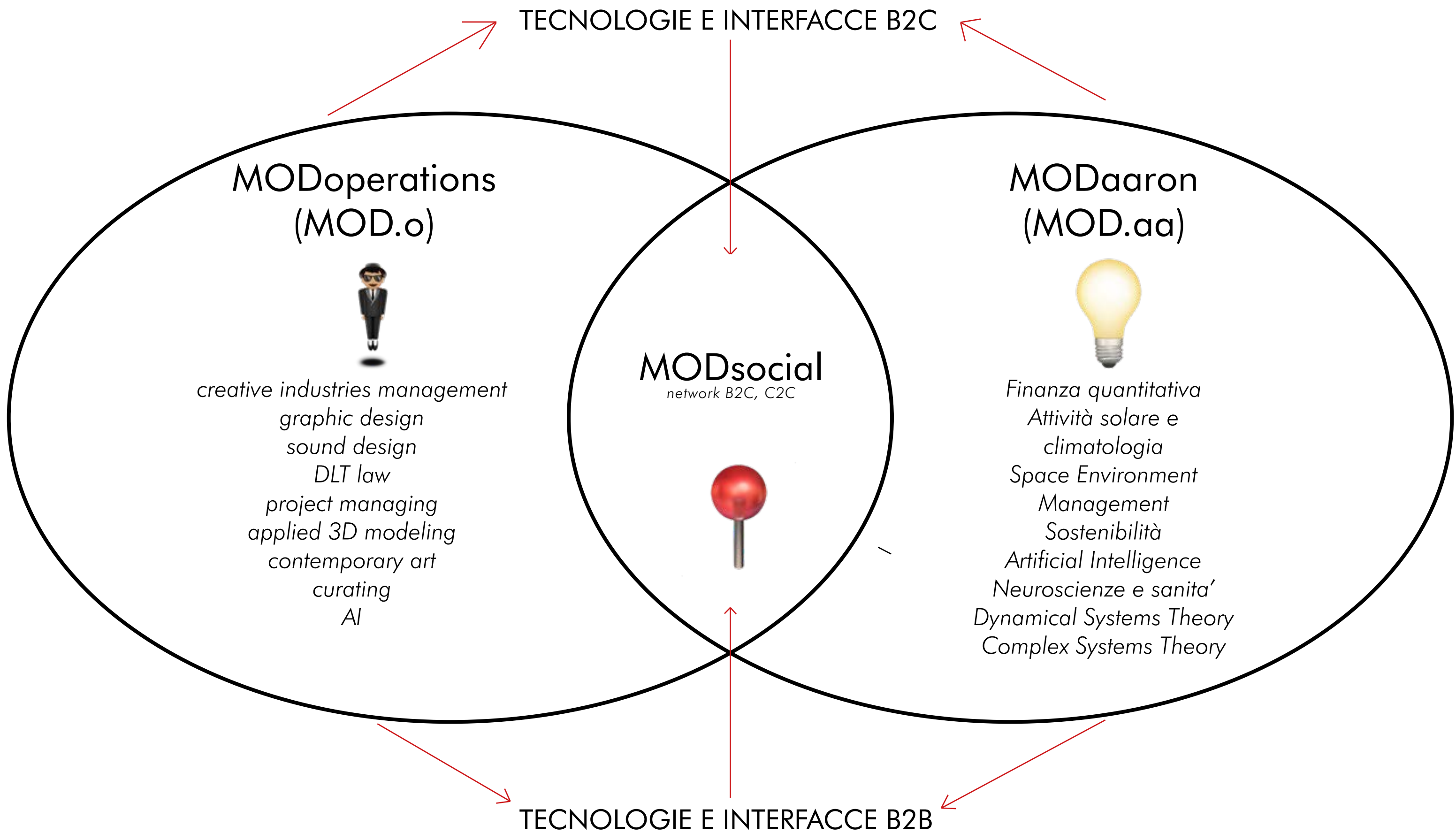
MODOperations (MOD.o)

È un dipartimento di ricerca, progettazione audiovisiva e project managing. Con un forte background nel product design, sound design, arte contemporanea e curatela. Si occuperà di studiare le future modalità di convivenza e coesistenza nell'ecosistema del WEB3, accompagnando clienti e partner nella costruzione di strategie marketing ed economie DeFi. In sinergia con MOD.aa costruirà l'interfaccia e testeranno l'efficienza di MOD.s, costruendo un ecosistema sostenibile, basato su un ampio ed autorevole circuito culturale e accademico.



MODDaaron (MOD.aa)

È un dipartimento di ricerca e sviluppo centrato sull'uso di Intelligenza Artificiale e data-driven methods in sistemi complessi e sistemi dinamici. Sviluppa metodologie e software con applicabilità in finanza quantitativa, modellizzazione stocastica per sostenibilità e space economy. In sinergia con MOD.o, utilizzerà le tecnologie blockchain per Academic publishing e cryptocurrency algorithmic trading, per costruire l'economia e il tessuto accademico scientifico di MOD.s.



MODcommunity

La natura eterogena e polifunzionale del progetto, lo rende altamente inclusivo e adatto a qualsiasi tipo di età, settore, professione e posizione geografica. Renderemo MODs accessibile tramite la traduzione in diverse lingue (italiano, inglese, spagnolo per la prima fase per entrare nel mercato EU, UK, USA. Giapponese, coreano e cinese in una fase successiva per il mercato asiatico) e formats di facile interazione.

MOD intende creare la propria community, attraverso:

- a) Collaborazione con un network che gestisce attualmente, nella sua complessita', circa 15M di utenti.
- b) Collaborazioni con singoli partner che gestiscono microcommunity dai 250k utenti.

MOD offre un'esperienza di partecipazione immersiva, aggregativa e funzionale.

La dimensione spaziale dara' la possibilita' di abitare diverse aree altamente personalizzabili: immagini, post, blog, video, scienza, arte, educazione, lavoro.

Il mondo degli influencer interagira' con MOD facendo parte prima di un network e poi di una community. Cio' potra' garantire ai singoli maggiore opportunita' di collaborazioni commerciali e una migliore capacita' di operativita' all'interno di MOD, grazie a tutta una serie di strumenti che solo il WEB3.0 puo' offrire (e.g., NFT, DAO...)

OVERVIEW



Mercato

Connesso al WEB3, MOD permette di strutturare un'ecosistema decentralizzato, senza rischi di single-point-of-failure, grazie a sistemi blockchain e IPFS. Il sistema sarà interoperabile con la community-driven technology Ethereum e le DApp ad esso collegato, per gestire in modo sicuro e trasparente l'economia della piattaforma. A livello DeFi, MOD opererà a più livelli, sia gestendo transazioni semplici e complesse sia investendo nell'environment di origine, in modo da svilupparlo e renderlo più efficiente e completo. Allo stesso tempo IPFS (Inter Planetary File System) verrà utilizzato per immagazzinare file contenenti informazioni di qualsiasi genere. Attraverso l'utilizzo di cryptographic hashes, CID (content identifier), IPFS è un sistema unico, distribuito e sicuro, costruito per interagire direttamente con la blockchain. L'integrazione delle due tecnologie potrà costruire una vera economia scalabile, basata su standard più sostenibili e lungimiranti.



Community-run ecosystem

I sistemi decentralizzati che utilizzeremo permetteranno alla community (sia utenti singoli che corporate) di acquistare il corrispettivo virtuale di uno spazio pubblico reale, dove condividere e commerciare i propri prodotti e servizi con strategie B2C, supportati da un sistema di scambi P2P. Grazie a meccanismi di gamification e play-to-earn la community si autoalimenterà, guadagnando e investendo in un'economia veloce e decentralizzata.



Contenuti e servizi

La piattaforma vuole raggruppare strumenti e servizi scalabili e strategici che offre il futuro del WEB3, per offrirli alla community attraverso interfacce intuitive ed accessibili. Grazie alle infrastrutture decentralizzate su cui MOD opererà, sarà possibile gestire qualsiasi tipo di contenuto e servizio in maniera completamente sicura, immediata e interoperabile.



Metaverse for Research

Il metaverso MOD sarà anche utilizzabile per conferenze, workshops tecnici, progetti, performance e mostre: la pandemia ha mostrato i vantaggi delle online rooms (sia esse OVR che meeting rooms), ma allo stesso i loro limiti, relegando paradossalmente il contatto sociale ad un qualcosa dietro allo schermo. Nel WEB3 le esperienze saranno immersive, grazie a nuovi studi e tecnologie, potremo coinvolgere e stimolare nuovi sensi, [per garantire una trasmissione più naturale, realistica e open source di idee e progetti di ricerca.](#)



Blockchain for Academic Research

Grazie alla combinazione di protocolli come blockchain, IPFS e git, l'ecosistema permetterà la costruzione di un sistema di pubblicazioni open access, autorevole, aggiornabile, criticabile, decentralizzato ed immersivo. Diversi istituti di ricerca potranno creare un proprio spazio virtuale dove condividere i propri lavori e dialogare con altri gruppi anche con prodotti esclusivi, rimuovendo l'intermediazione e i costi associati ad essa. In questo modo si potrà costruire un punto di contatto tra esperti e teorici che possano collaborare a progetti e idee sfruttando un network migliore e decentralizzato.



Trading algoritmico

Nel progetto verrà integrato un bot di trading su cryptovalute, operante su tutti i maggiori exchange internazionali.

L'algoritmo, basato su concetti di Intelligenza Artificiale, Econofisica e teoria dei sistemi complessi, ha registrato un +130.32% nel periodo compreso tra Giugno 2021 e Marzo 2022 (nello stesso periodo, Bitcoin +7.05%): verrà utilizzato non solo per reinvestire parti del ricavato di MOD, ma anche per costruire un'architettura d'investimento aperta alla community che garantisca la crescita simmetrica di quest'ultima e del progetto.



Art and Science

Il lavoro in parallelo dei team di MOD.o e MOD.aa permette di costruire una realtà trasversale, integrando e speculando su paradigmi intellettuali, artisti e scientifici insieme.

Se per Metaverso e WEB3 intendiamo la costruzione di un modello economico, sociale e di cittadinanza futura, l'ibridazione delle ricerche di MOD.o e MOD.aa risulta necessaria per costruire un sistema completo e autosufficiente.

Si tratta di un social network decentralizzato strutturato su una web map personalizzata e interattiva, di proprietà della community. Integrando asset digitali nella mappatura dello spazio reale, MOD.s si propone di costruire layers di XR (Extended reality) e MX (Mixed reality) negli spazi pubblici e fisici della terra. Attraverso smart contracts (MODgps) costruiti ad hoc, utenti e brand potranno comprare porzioni uniche di spazio, e costruire una propria economia: potranno geolocalizzare i loro contenuti e prodotti all'interno del proprio spazio che la community visualizzerà nelle due principali interfacce di MOD.s, MODar e gaMOD. Il suo wallet gestirà tutte le transazioni in uscita e in entrata, legate a quello specifico contratto.

Gli utenti non proprietari di MODgps, non solo potranno navigare e interagire con i contenuti disponibili, ma potranno anche creare, importare e vendere i propri sul marketplace interno.

I team di MOD.o e MOD.aa testeranno le loro ricerche e i loro output sull'interfaccia MOD.s.

I MODgps andranno a comporre la web map, questa predisporrà due interfacce per interagire con i diversi contenuti:



MODar

Permette di accedere alla fotocamera e visualizzare i contenuti in realtà aumentata dei MODgps limitrofi alla propria geolocalizzazione. Un servizio di street view in real time, dove esplorare e acquistare contenuti e servizi digitali.



PLAY

gaMOD

Si tratta di un video gioco multiplayer online, basato sulla web map stessa. Si potrà navigare tra i MODgps, anche distanti dalla propria geolocalizzazione, con il proprio avatar. Inizialmente gaMOD si comporrà delle aree di città selezionate per MODar andando a creare una megalopoli fittizia, basata su spazi reali.

MOD.o è un dipartimento di ricerca, sviluppo e distribuzione audio-visiva e filosofica che si occupa di studiare e progettare soluzioni e software innovativi B2B e strategie B2C e C2C all'interno di MOD.s. Grazie a questa realtà, utenti e partner avranno la possibilità di progettare e sviluppare la loro transizione digitale e approcciare al meglio strategie per operare nel metaverso.

Grazie a questa business unit, gli attori coinvolti potranno andare oltre al MODgps, strutturando progetti di più ampio respiro, con tecnologie più avanzate, accelerando la loro transizione digitale.



Advertising

Sfruttando tutte le potenzialità dell'AR, partner e clienti potranno elaborare soluzioni innovative e coinvolgenti: oltre alla location-based AR, utilizzata dai MODgps, utilizzeremo la **markerless AR** (oggetti posizionabili ovunque) e soprattutto la **marker-based AR** (oggetti specifici diventano il punto d'accesso a contenuti in AR, es. *inquadrando uno specifico pannello pubblicitario l'intera area circostante viene animata da modelli 3D a 360°*). Grazie a dati e statistiche della community di MODs, sarà possibile calibrare in anticipo la riuscita di un'iniziativa, il livello di engagement e di apprezzamento di un prodotto.



Game-through engagement

Combinando le diverse tipologie di AR, sarà possibile costruire delle campagne marketing itineranti, dove gli utenti navigano nello spazio urbano per raggiungere obiettivi, premi e scoprire contenuti esclusivi. Come l'archetipo della caccia al tesoro, sarà possibile costruire narrative in-game attraverso meccanismi di play-to-earn e gamification, andando a trasformare il consumatore in giocatore.



Consumatore produttore

Le tecnologie di MOD permettono agli utenti di diventare creator per le aziende. I "set pubblicitari" potranno essere fruiti pubblicamente e, attraverso meccanismi di gamification, come contest, rewards o cashback, gli utenti produrranno ampi volumi di materiali audiovisivi (conformi e autorizzati dai protocolli web, verificati tramite sistemi algoritmici e di AI) per diversificare le campagne dei brand e aumentare l'engagement (es. *I migliori contenuti potranno essere ripostati dal brand, l'utente oltre a creare una preziosa opportunità lavorativa, può vincere premi, prodotti o tokens.*)

L'unità lavora come sviluppatore, data-analyst e utilizzatore diretto del metaverso in campo di ricerca, in particolare scientifica. Si focalizza sulla trasparenza e riproducibilità di software e metodologie.



Ricerca

La ricerca di base è centrata sulla teoria dei sistemi dinamici e sulla teoria dei sistemi complessi affrontati con gli strumenti dell'Intelligenza Artificiale, in particolare Machine Learning (e.g., reti neurali, metodi kernel, reinforcement learning). Metodi data-driven vengono utilizzati per quantificazione di incertezza, predizione e controllo ottimo di sistemi stocastici. Connessioni con il mondo accademico e dell'industria aerospaziale e dell'automazione verranno sfruttate per ottenere fondi pubblici e sostenere freelancers satelliti dell'azienda.



Campi di applicazione

I software e le metodologie sviluppati hanno applicabilità, già dimostrata tramite pubblicazioni su riviste specializzate, in finanza quantitativa, attività solare, space environment management, sostenibilità, robotica, computer vision, neuroscienze e medicina generale. La multidisciplinarietà e multipotenzialità dei metodi sviluppati permette comunque di identificare un monopolio come service provider in un mercato più astratto rispetto alle varie applicazioni specifiche.

MODgps

Sono smart contract che garantiscono l'esclusivo utilizzo delle "land" nella web map. Il proprietario li gestirà attraverso l'app e il sito web. Questi NFT saranno utilizzati in una seconda fase come strumento di governance attraverso cui rilasciare il token nativo \$MOD.

Costruiremo un software interno intuitivo per consentire una massima personalizzazione tramite modelli 3D propri e una interazione efficiente con MODar o gaMOD.



Proprietà

Grazie agli smart contract i MODgps saranno tracciati in maniera trasparente, il proprietario potrà scambiarli, venderli o affittarli in qualsiasi momento, usufruendo dei più importanti marketplace NFT. Inoltre potranno aumentare il loro valore in base agli asset inseriti all'interno e livello di engagement raggiunto.



Gamification e play-to-earn

All'interno dei MODgps si potrà contestualizzare qualsiasi contenuto e format, da giochi a temporary store, ad eventi in periodi specifici. Utenti e brand, utilizzando strategie di gamification e play-to-earn, riusciranno a costruire un engagement unico intorno ai loro prodotti e servizi. Grazie alla piattaforma MOD.s e alla divisione MOD.o costruiranno una propria community e una tokenomics efficace, il primo passo verso l'economia del Metaverso.



Real-time management

La blockchain permette di monitorare in tempo reale transazione, prodotti, servizi e infrastrutture. MOD.s metterà a disposizione gli strumenti per gestire le "land" in tempo reale, permettendo di cambiare i digital asset, aggiornare i sistemi e strutturare nuove iniziative da rilasciare in tempo reale alla community.

MODar

CAPTURE

registrazione video o fotografia per condivisione su ESPLORA e sulle bacheche dei più importanti social network.

ESPLORA/MARKETPLACE

browser di ricerca contenuti pubblicati da utenti e brand. Ha l'interfaccia di una bacheca social standard, con scroll down di contenuti. Qui si possono ottenere informazioni sui MODgps del mondo, comprare o ottenere prodotti e servizi di brand e utenti, entrare in contatto con altri membri della community.



MODo - GAE AULENTI, MILANO

MODo Gae Aulenti è una delle numerose sedi operative di MODs. Qui potrai trovare eventi e attività del nostro team in collaborazione con brand e utenti da tutto il mondo! Scopri cosa c'è in questo momento!

MODs x YYYY

 WATCH TRAILER

 PLAY

gaMOD

WALLET

ACCOUNT

Contiene le proprie informazioni, e permette di gestire il proprio account pubblico e le attività svolte.

WALLET CONNECT

permette di collegare la App al sito di MODs e MODo. È utilizzato per importare le risorse e i contenuti della app ai pool di liquidità per lo staking nel sito e al servizio di trading algoritmico. Inoltre trasforma il telefono in un joystick per giocare a gaMOD su uno schermo più grande.

FOUNDERS

Fabrizio Sconciaforni

Co-founder & direttore commerciale

cool Hunter di filoni trendy nel settore della moda up class per teenagers.

Co-founder di Sub Dued, con ruolo di responsabile per la crescita e sviluppo. Azionista e consigliere in TNotice, sviluppo commerciale e pubbliche relazioni

Matteo Messina

Co-founder & direttore creativo

Laureato in Economia e gestione dei beni culturali presso l'Università Ca' Foscari di Venezia, e specializzato in Arti Visive e Studi Curatoriali presso NABA Milano, è un artista e operatore in istituzioni artistiche. Ha lavorato come Gallery Manager e Artist Liaison per gallerie internazionali come ZERO..., Milano e Saatchi Gallery, Londra. Le sue opere, idee e progetti sono stati esposti in importanti istituzioni mondiali, tra cui la Biennale di Venezia.

Alan Fiordelmondo

Co-founder & direttore della comunicazione

È esperto di Media e comunicazione strategica in ambito online e offline.

Co-founder di SwipeNFT Italia la prima start up italiana rivolta alla creazione di libri fruibili nel WEB3 e di "Slide" la prima start up editoriale con canali di interesse social verticali e multi settoriali per community DAO.

Matteo Manzi

Co-founder e direttore scientifico

È un ingegnere aerospaziale specializzato in Space Flight, con un focus particolare sugli operatori di sistemi dinamici e le implicazioni sui metodi di quantificazione dell'incertezza, e intelligenza artificiale.

Dopo aver lavorato come ricercatore per la Commissione Europea (Horizon2020) concentrandosi sulla deflessione degli asteroidi e sulla prevenzione delle collisioni di veicoli spaziali, attualmente lavora come ingegnere del software di dinamica del volo per l'Agenzia Spaziale Europea (ESA) e per la start-up Aerisgate. Con un forte interesse per la teoria del caos, utile nella progettazione di traiettorie interplanetarie, e la modellazione di processi stocastici, rilevanti per il controllo ottimo robusto, lavora in teoria dei sistemi complessi (e.g., transizioni critiche, risonanze stocastiche), e sulle implicazioni di queste in econofisica e finanza quantitativa.

FOUNDING TEAM MEMBERS

Giorgio Romairone

Product designer e 3D modeler

Laureato in design del prodotto e della nautica e specializzato in design del prodotto presso NABA Milano, è un esperto di digital fabrication tramite tecnologie CNC. Attualmente collabora con Nove25 come designer del prodotto e con The Pink Lemonade come 3D Modeler e ricercatore.

Lorenzo Ferraris

Product designer e 3D modeler

Designer freelance laureato in Design del prodotto e della nautica e con specializzazione magistrale in design del prodotto, presso NABA Milano. Attualmente in collaborazione fissa con lo studio Jozeph Forakis design. Esperienza multidisciplinare, che spazia dalle barche ai complementi d'arredo.

Ketevan Varsimashvili

Social Media Specialist

Laureata in Diplomazia e relazioni internazionali

Specializzata in gestione e sviluppo della comunicazione media online nello specifico a quelle del mondo social.

Social media specialist ha collaborato con diversi gruppi e realtà imprenditoriali per il posizionamento di brand e la creazione di community ad essi dedicati.

Si occupa inoltre di studiare le varie opportunità legate ai nuovi linguaggi per una migliore fruizione di contenuti nel Web3.

Giulia Manca

Project Manager e ufficio stampa

Laureata in Scienze della moda e del Costume presso l'Università la Sapienza e in Contemporary art markets presso NABA Milano. Nella sua carriera ha affiancato artisti e fotografi nella ricerca e gestione degli studi.

Attualmente ricopre un ruolo manageriale all'interno della Fondazione Gian Paolo Barbieri. Inoltre collabora con Mauro Mori (designer e scultore internazionale) e si occupa di comunicazione per il progetto artistico "moi aussi...".

Sofia Scandola

Architetto

Laureata presso lo Iuav di Venezia e al Politecnico di Milano, spazia in diversi campi dell'architettura, dall'urbanistica agli allestimenti per spazi per eventi e retail.

Attualmente collabora con studi d'architettura milanesi nell'ambito dell'allestimento e interior design.

Riccardo Pasa

Sound designer e compositore

Ha studiato composizione, frequentando il corso di musica per l'immagine alla Civica Scuola di Musica Claudio Abbado. Sotto la guida di Massimo Botter ha approfondito gli studi seguendo Masterclass di composizione e orchestrazione.

Attualmente collabora e produce musica per produzioni di arte contemporanea e videogame.

Andrei Kitaitsev

Data Scientist

È un data scientist con background in neuroscienze cognitive. Con esperienza in machine e deep learning, statistica inferenziale, data mining, elaborazione di segnali digitali, sviluppa interfacce cervello-macchina. Ha lavorato come sviluppatore web Full-Stack su progetti freelance. La principale area di interesse è lo sviluppo di algoritmi di machine e deep learning e la loro applicazione in neuroscienze. Si occupa di front-end e back-end di interfacce web per l'analisi e la visualizzazione dei dati.

Vahid Nateghi

Nonlinear Estimation and Control Engineer

Ha ottenuto un Master of Science in Ingegneria Spaziale al Politecnico di Milano; le sue ricerche riguardano controllo e stima nonlineare, oltre che metodi data-driven e sistemi dinamici complessi. Conosce diversi linguaggi di programmazione, ed ha applicato le sue competenze in finanza quantitativa nello sviluppo e utilizzo di algoritmi di trading, specializzati nella crypto economy.

Davide Bagheri Ghavifekr

Machine Learning and Computer Vision Engineer

Allievo della Scuola Superiore Sant'Anna e laureato in Ingegneria Robotica all'Università di Pisa, dopo una tesi all'ETH di Zurigo, è un appassionato e esperto di Intelligenza Artificiale e Computer Vision. Lavorando nel laboratorio di robotica Percro (Scuola Superiore Sant'Anna) ha sviluppato un'applicazione per eyeblink detection con l'utilizzo di AI per Trenitalia. Software Developer presso Luxoft, ha progettato algoritmi AI-based per la percezione dello spazio percorribile e per la pose estimation in ambito autonomous driving.

Leonardo Manzi

Human Resources Manager & Consulente di Direzione

Laureato in Filosofia presso l'Università degli studi di Bologna e attualmente impegnato nella ricerca che ne concluderà la specializzazione in Psicologia del lavoro e delle organizzazioni, dedicata al tema dell'orientamento attento in un contesto di sovrabbondanza di informazioni, dal 2019 lavora come consulente freelance per singoli e gruppi, soprattutto nell'ambito dell'imprenditoria giovanile, sfruttando le proprie competenze come first principles thinker e quelle relative all'acquisizione di schemi cognitivo-comportamentali, per assistere nell'identificazioni di obiettivi (condivisi) e nell'implementazione delle procedure a questi strumentali, applicandosi agli ambiti e ai livelli di analisi più diversi, e se necessario dedicandosi a chiarire i presupposti teorici anche più fondamentali delle questioni in esame; il tutto affiancato da un'attenzione particolare per la comunicazione efficace con collaboratori, dipendenti, clienti e finanziatori, allo scopo di incrementare la produttività, la creatività, la gestione dell'incertezza e del conflitto, la motivazione e la soddisfazione.

Vishnuvardhan Shakthibala

Aerospace Engineer

È laureato (Master of Science) in Ingegneria Spaziale presso il Politecnico di Milano. Nell'ambito della tesi di ricerca del master, ha lavorato alla ricerca delle migliori traiettorie possibili (vengono presi in considerazione sia la traslazione che il movimento rotatorio) per i satelliti che intendono ispezionare un veicolo spaziale malfunzionante. Per questo, ha utilizzato algoritmi di ottimizzazione della ricerca grafica, in particolare l'algoritmo FMT* (fast marching tree star). Attualmente, facendo parte del gruppo di ricerca di Matteo Manzi, si occupa dell'uso dei metodi del Kernel per la stima del generatore di Koopman in sistemi dinamici deterministici e autonomi, applicando le conoscenze provenienti dall'AI, teoria degli operatori di Koopman e analisi funzionale.

Daniele Sicoli

Quantum Physicist

È un fisico quantistico che lavora come gestore di portafogli per un'azienda energetica.

Le linee di ricerca che gli interessano riguardano la fisica matematica e la matematica finanziaria. Tra le applicazioni più teoriche che sta seguendo, ci sono la teoria dei gruppi di Lie, la teoria quantistica algebrica dei campi e la gravità quantistica ad anello. Dal lato della matematica finanziaria, sta lavorando su serie storiche e su progetti relativi all'identificazione di modelli. Inoltre sta lavorando a un progetto che analizza il sentiment dei social media e dei feed di notizie, utilizzando tale sentimento per regredire i parametri di mercato di un problema di ottimizzazione del portafoglio.

Stefano Guidolotti

Aerospace Engineer

È un ricercatore presso l'Università di Pisa. Si è laureato in Ingegneria Aerospaziale e si occupa di propulsione. In particolare, utilizza tecniche di data-driven engineering per modellizzare instabilità fluidodinamiche indotte da cavitazione in induttori per lanciatori. Insieme a Matteo Manzi lavora allo "Stardust Podcast" focalizzato su AI, probabilità e statistica, econofisica, etc.

Si interessa allo studio del caos probabilistico in sistemi dinamici stocastici e alla divulgazione scientifica tramite l'utilizzo di NFT.

Benjamin Bochmann

Mechanic Engineer

È laureato e specializzato in Ingegneria Meccanica. Con un background nello sviluppo di turbine a vapore, attualmente lavora presso il dipartimento di simulazione di Telespazio Germany GmbH. È il responsabile tecnico del simulatore operativo EXOMARS RSP e contribuisce allo sviluppo di uno strumento di analisi della missione per le costellazioni di satelliti. Altre aree di interesse sono fluidodinamica, astrodinamica e comunicazione BUS.

Apeksha Veeranna Roopashree

Aerospace Engineer

Ha conseguito una laurea triennale in India e una laurea magistrale in Italia in Ingegneria Aerospaziale. Ha lavorato come ricercatrice con professionisti ISRO presso il Center for Space Science and Technology, India. Ho anche svolto un tirocinio come ricercatrice per una società di satelliti con sede in Spagna. Attualmente lavora come Control System Engineer in Punch Torino per General Motors e come ricercatrice freelance con Matteo Manzi. I suoi campi di ricerca includono il problema dei tre corpi, in particolare la teoria di Koopman, i metodi kernel, Time Delay Embedding e teoria KAM.

Joseph McGovern

Mechanical Engineer

È uno studente magistrale in ingegneria meccanica presso l'Università di Strathclyde, Glasgow.

È prossimo alla laurea presso il TÜV SÜD National Engineering Laboratory, dove lavorerà sull'automazione e sullo sviluppo di test di misurazione del flusso e calibrazione per lo stoccaggio di Carbon-Capture e idrogeno come vettori di energia sostenibile.

È un ex Saltire Scholar, dove ha lavorato con leaders globali nella produzione di laser per sviluppare prototipi da utilizzare nei laboratori. Come hobby, è appassionato di stampa 3D e di sviluppo open source con Arduino per applicazioni edge machine learning e IoT.

SOFTWARE HOUSE

Black Nachos: [LINK WEBSITE](#)

È un team eterogeneo, dalla strategy al delivery, dalla user experience alle performance del backend. Offrono punti di vista differenti per soluzioni innovative per raggiungere gli obiettivi di business più ambiziosi.

Le loro aree di competenza sono:

Business & stakeholder interview

Competitive Analysis

Data & Heuristic Analysis

User Research

Product/Service Concept

User Experience Design

Visual Design

Prototyping

User test

iOS & Android development

Api/backend development

Web custom solution

E-commerce solution

Aws infrastructure architecture

Behavioural Analysis

KPI Reporting

Improvement solutions

A/B live testing

Continuos Competitors comparison