

Biografie e profilo aziendale

Carraro LAB si avvale degli asset e delle referenze dei fondatori, **Gualtiero e Roberto Carraro**, che operano nel digitale dagli anni '80, con premi e riconoscimenti a livello internazionale, tra cui: Biennale di Venezia, European Award della Fiera del Libro di Francoforte, premi Moebius, piattaforma virtuale di Expo 2015, premio ICOM, eventi Unesco e G7, esposizioni su invito presso la Commissione UE.

A partire dal 2023 Carraro LAB ha sviluppato diverse **piattaforme in cloud per la formazione**, basate sulla realtà estesa e l'intelligenza artificiale, adottate da centinaia di scuole medie, superiori e ITS, grazie ad una rete di rivenditori su scala nazionale.

Oltre all'ambito **education**, i contenuti e le applicazioni di Carraro LAB spaziano in tutti i settori tematici, dalle **grandi mostre** (Biennale di Venezia, Leonardo a Palazzo Reale...) ai **grandi eventi** (Expo 2015, Rio 2016, Fiera Milano, G7), dalle **enciclopedie multimediali** (Omnia DeAgostini è stata la prima in Europa per copie vendute) alla **digital identity** aziendale (format per Pagine Gialle), dall'**arte e cultura** (musei e siti archeologici) alla **televisione innovativa** (integrazione video per l'app TIM, Trono di spade per Sky), fino al **turismo** (portale Italia.it, applicazioni virtuali per stati e regioni).

I gemelli Gualtiero e Roberto Carraro hanno pubblicato decine di opere, realizzato iniziative digitali e ottenuto riconoscimenti internazionali nell'editoria e nel web multimediale. La loro attività creativa li ha portati a collaborare con i principali editori ed enti culturali italiani, dalla Biennale di Venezia alla Fiera di Milano, dal Vaticano alla Rai. Hanno prodotto opere e progetti digitali, sia off line che on line, per DeAgostini, Telecom Italia, Seat Pagine Gialle, RCS, Il sole 24 ore, IBM, La Repubblica, Famiglia Cristiana, E.Biscom, Utet.

Gualtiero e Roberto Carraro completano i loro studi negli anni '80 a Milano, rispettivamente in Filosofia, alla Statale di Milano, e all'Accademia di Brera.

La loro carriera inizia in campo artistico, con la partecipazione alla Biennale di Venezia nel 1986, dedicata ad Arte, tecnologia e informatica. Il loro gruppo Mida, nato nell'ambiente di Brera, aderisce ad Ubiqua, il primo Network planetario dell'arte.

La collaborazione con la Fiera di Milano vede la realizzazione di una serie di mostre sulla società e sulla cultura digitali, tra cui La piazza dell'Informazione. Negli anni '90 i gemelli Carraro figurano tra i primi autori italiani dell'editoria multimediale.

Dopo il 2000 i principali settori di attività sono diventati il web multimediale, con lo sviluppo di portali video e virtuali, e la produzione di opere su DVD. Tra le prime realizzazioni web 3.0, la web tv Bit Channel, i tour virtuali e il motore di ricerca del nuovo Portale Italia.it.

Nel 2006 Carraro LAB anticipa Google realizzando la prima mappa immersiva al mondo, un format reso poi noto come Google Street View. Attraverso la partecipata Telecom Design vengono prodotti 200.000 siti web, 80.000 video e altri servizi digitali per i clienti di Seat Pagine Gialle.

Dal 2010 Gualtieri e Roberto Carraro si dedicano alla creazione di **App per smartphone e tablet**, tra cui iDante, la prima App per iPad italiana. Contribuiscono come soci allo sviluppo di Applix, per cui creano la collana Virtual History e BibleWorld. Nel 2011 Roma Virtual History entra nella **top ten della APP più vendute negli USA**, viene presentata da Steve Jobs e citata al Moma. Nel 2012 comincia la collaborazione con Expo 2015, per cui vengono sviluppate alcuni prototipi tecnologici presentati ufficialmente ai paesi partecipanti, come Cyberexpo e la Smart City App, e in seguito la piattaforma virtuale ufficiale dell'esposizione universale, la prima applicazione di massa dei visori di Virtual Reality, con 1 milione di utenti.

Una successiva realizzazione importante è l'installazione immersiva del Museo M9, una tra i molti **allestimenti immersivi** realizzati in Italia e all'estero.

Tra le numerose case history di turismo immersivo vanno citate il **metaverso turistico** di Procida 2022, vincitore del premio Moebius, il metaborgo di Andora, Albaredo e Buglio, il portale web 3.0 di Cultura Campania.

Gli sviluppi nell'ambito **Intelligenza Artificiale** comprendono iniziative con elevato impatto mediatico come l'intervista a Kennedy per SKY TG 24, la Regenerative Art per il congresso Unesco-Unevoc, Virgilio nelle terre del G7. Le tecnologie AI diventano presto un filone per lo sviluppo di brevetti industriali e applicazioni, come Vidactica, Meta Mirror, Future Decoder, e di visioni teoriche e metodologiche come Home Extensus e Over The AI.

Nel 2023 Carraro LAB è l'unica azienda europea invitata dalla commissione UE a presentare all'European Tourism Day una mostra sul meta-tourism e il progetto XR skill sulla formazione, alla base delle piattaforme XR Edulab e Immersive Academia, con diversi requisiti tecnologici distintivi a livello internazionale. Il mercato education abilita il nuovo modello aziendale di Carraro LAB: un **publisher di software e contenuti proprietari**, venduti in licenza su larga scala, grazie ad una rete vendita in Italia e all'estero. L'offerta education viene rafforzata da un'ampia gamma di laboratori per le professioni del futuro, basati sulle metodologie della Workplace Simulation e dell'Innovation Design.