

Reti digitali e territori al futuro: la Smart City Adriatica

Paolo Fusero

IL TEMA. Questo settore di ricerca si occupa delle reti digitali e delle loro potenzialità applicate alla città del futuro. In particolare ci stiamo occupando di individuare nuove utilizzazioni delle ICT (*Information and Communications Technology*) nel campo della progettazione urbana e territoriale da poter sperimentare all'interno del sistema di nuove centralità adriatiche.

IPOTESI DI PARTENZA. Quali risultati ci si attende da questo settore della ricerca? Innanzitutto partiamo da un ipotesi: il settore della pianificazione e della progettazione urbanistica sta attualmente vivendo una fase di transizione che lo vede utilizzare le nuove tecnologie ICT con le vecchie metodologie di elaborazione dei progetti urbani e territoriali.

RISULTATI ATTESI. La nostra ricerca si pone quindi come primo obiettivo quello di indagare utilizzazioni innovative delle tecnologie ICT applicabili agli strumenti urbanistici, nell'intento di arricchire il progetto urbano prefigurando nuovi scenari che possono venirsi a determinare da un'utilizzazione diffusa delle reti digitali. I suggerimenti e le idee innovative che deriveranno dallo studio di alcuni casi internazionali, saranno sperimentati nel sistema di nuove centralità che derivano dall'assunzione dell'ipotesi di trasferimento della SS16 adriatica, ipotesi che fa da sfondo all'insieme delle ricerche del PRIN OP-Adriatico.

ARTICOLAZIONE. La ricerca si articola in tre parti. Ognuna di esse trae origine da una domanda iniziale che, in un certo qual modo, orienta il percorso di ricerca. Da ognuna di esse ci si attendono specifici risultati che andranno a far parte di quell'"Agenda di Indirizzi" sull'innovazione e la qualificazione degli strumenti urbanistici e dei progetti di trasformazione urbana e territoriale che il Prin OP_Adriatico, nel suo insieme, intende mettere a punto.

PARTE 1. e-Network «*Le reti digitali possono diventare matrici insediative del territorio, assumendo un ruolo che nel passato è stato di altre infrastrutture a rete quali la ferrovia o il sistema autostradale?*»

CHIAVE DI LETTURA. Nell'affrontare questo tema assumiamo una chiave di lettura ben precisa: le reti digitali devono essere considerate a tutti gli effetti una nuova categoria di opere pubbliche, per cui bisogna pensare ad un loro utilizzo strategico in sinergia con le altre OO.PP.

INFRASTRUTTURE DI RETE. Contrariamente a quanto molti pensano, infatti, le reti digitali non sono affatto "immateriali", ma sono veicolate attraverso un'infrastruttura fisica costituita da tralicci, cavi, antenne, parabole, satelliti, piattaforme hardware e software. I sistemi di telecomunicazione, che costituiscono le dorsali fisiche necessarie per realizzare una rete digitale, possono essere via cavo (doppino telefonico di rame, fibra ottica) oppure wireless (WiFi, WiMax, UMTS, satellite)

differendo per costi, tempi di realizzazione e prestazioni. Ed il tema delle "performance" non è affatto secondario. La rapidissima evoluzione che contraddistingue le applicazioni informatiche induce obsolescenza precoce delle attrezzature e dei servizi rendendo necessarie potenze di calcolo sempre maggiori (computer) e sistemi di telecomunicazione sempre più performanti (banda larga). E proprio la disponibilità di reti digitali a banda larga sta diventando una condizione non sufficiente, ma di certo necessaria per lo sviluppo e la competitività dei territori.

SERVIZI ON-LINE. Molti servizi on-line possono essere assunti come indicatori per determinare il livello di sviluppo e di competitività di un territorio: servizi di telemedicina, e-government, servizi ASP, ma anche home banking, e-learning, e-commerce, trading on-line, etc. Prendiamo per esempio il settore dei servizi alle imprese. Si stanno oramai consolidando, soprattutto nella piccola e media impresa, i servizi in "outsourcing", ossia fasi del processo produttivo (laterali rispetto all'obiettivo centrale dell'azienda) che vengono affidate ad imprese esterne ai fini di contenerne i costi e di garantirne standard qualitativi adeguati. Molti di questi servizi possono essere svolti on-line, ma è indispensabile un sistema TLC molto performante.

BANDA LARGA. Ecco quindi che la competitività dei territori può essere misurata anche attraverso la disponibilità di reti digitali adeguate alle nuove esigenze di imprese e cittadini. E ciò può essere in contrasto con politiche di sviluppo della banda larga adottate nel nostro Paese. In Italia il processo di infrastrutturazione dei sistemi TLC è stato lasciato, in questa prima fase, completamente in mano agli operatori privati i quali – giustamente, dal loro punto di vista – hanno agito seguendo una logica di mercato. Si è avuto quindi una buona accelerazione nella distribuzione della tecnologia ADSL (il primo passo nell'universo della comunicazioni a banda larga), ma ad esempio le reti in fibra ottica (le più performanti) sono state realizzate solo in poche grandi città, dove il bacino di utenza garantiva all'operatore privato (Fastweb, Albacom, etc.) il ritorno economico delle spese per il cablaggio.

DIGITAL DIVIDE. Tutto ciò induce una riflessione in merito al fenomeno del *Digital Divide*, che molti di noi consideravano confinato solo nei paesi del sud del mondo rispetto ai paesi più sviluppati; in realtà anche in una nazione "tecnologizzata" come l'Italia si può verificare un sensibile divario di competitività fra territori raggiunti da reti digitali molto performanti e territori ad esse periferici, come quelli rurali o montani. E probabilmente questo divario è destinato ad aumentare mano a mano che l'aumento del "traffico" e lo sviluppo delle applicazioni ICT erogate attraverso le reti digitali, richiederanno bande sempre più "larghe" ed il doppio telefonico non sarà più sufficiente a garantirne l'erogazione. Già adesso l'ADSL a 4 Mb/sec (attualmente il più diffuso nelle nostre case), che fino a qualche anno fa costituiva un punto di arrivo della velocità di connessione, risulta insufficiente per diverse tipologie di servizi: ce ne accorgiamo quando vogliamo scaricare un file in *streaming*¹ o entrare in videoconferenza).

¹ Il termine *streaming* identifica un flusso di dati audio/video trasmessi da una sorgente a una o più destinazioni tramite una rete telematica. Questi dati vengono decompressi e riprodotti pochi secondi dopo l'inizio della ricezione, senza necessità di scaricare per intero il file di origine per iniziarne la fruizione.

RAPPORTO PUBBLICO-PRIVATO. Il filo di questo ragionamento ci porta ad una conclusione: probabilmente è maturo l'inizio di una seconda fase nello sviluppo delle reti digitali che veda un più stretto rapporto pubblico-privato per la razionalizzazione e la gestione delle infrastrutture di rete e dei servizi erogati on-line. La Pubblica Amministrazione non può più stare alla finestra lasciando che lo sviluppo delle reti digitali sia determinato esclusivamente da logiche commerciali, ma deve assumere il ruolo che le è proprio e farsi carico della definizione di una strategia complessiva che, unitamente ai doverosi obiettivi economici degli operatori privati, consideri anche le politiche di sviluppo dei vari contesti territoriali del nostro Paese. E' necessario, quindi, che l'infrastruttura di rete digitale sia considerata, al pari delle altre infrastrutture a rete, come un obiettivo strategico per il nostro Paese. Da ciò deriva il valore delle reti digitali intese come nuova categoria di OO.PP., chiave di lettura del nostro percorso di ricerca.

ALCUNE CONSIDERAZIONI. Tornando alla domanda iniziale di questa parte della ricerca, la risposta non può che essere affermativa: «le reti digitali sono sicuramente matrici insediative dei territori del futuro!» In una società sempre più proiettata sulla produzione di servizi e sul valore economico delle "conoscenze" come risorsa strategica, l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione non costituisce più "solo" un valore aggiunto, ma diventa una condizione irrinunciabile per lo sviluppo e la competitività dei territori. Questo significa che la Pubblica Amministrazione deve assumere un ruolo propositivo nella definizione delle strategie di sviluppo delle reti digitali. Non si tratta di sostituirsi ai privati nella fornitura di connettività, ma di promuovere l'aumento sul territorio della copertura di rete a banda larga (e dei servizi che con essa possono essere erogati) attraverso il coordinamento di specifici progetti di cofinanziamento che vedano la partecipazione mista pubblico-privato. Alla P.A. si richiede inoltre la definizione di un quadro strategico di priorità che faccia da sfondo all'erogazione dei finanziamenti e che indirizzi gli investimenti privati, incentivando l'infrastrutturazione di rete in ragione di logiche di riequilibrio della competitività territoriale.

PARTE 2. e-Planning

«L'utilizzazione diffusa delle tecnologie ICT può contribuire all'innovazione dei progetti di trasformazione urbana e territoriale?».

IL TEMA. Si è molto discusso in passato sulla questione se le "tecniche di formazione" degli strumenti potessero indurre modificazioni sostanziali nei loro contenuti². Di certo le recenti innovazioni dell'ICT hanno avuto applicazioni interessanti nel nostro settore, basti pensare ai GIS (Geographical Information System) o all'*e-government*. Ma l'impressione che si ha è che le nuove tecnologie abbiano indotto significative modificazioni negli strumenti urbanistici solo per quanto riguarda la rappresentazione della città e del territorio (CAD e modellazione 3D) e per i processi di acquisizione delle conoscenze (database relazionali e GIS). Molto poco invece hanno contribuito ad

² Sul tema Bruno Gabrielli è intervenuto più volte. Un suo testo che può essere indicato in tal senso può essere: "I Piani di Bruno Gabrielli" in *Urbanistica* n. 105, INU 1995

innovare per quanto concerne i processi di comunicazione delle scelte e soprattutto i processi decisionali in fase di elaborazione e di gestione delle soluzioni.

DIGITAL URBAN PLANNING. Quando anche gli autori più sensibili a queste tematiche parlano di "*Digital Urban Planning*"³ lo fanno in funzione del processo di razionalizzazione e di sviluppo delle infrastrutture di rete e dei servizi on-line che con esse possono essere veicolati sul territorio; certo l'intenzione è di dimostrare che il *networking* è un riferimento irrinunciabile dell'organizzazione sociale della città del futuro⁴, ma il passaggio dalle loro riflessioni ad una generazione di strumenti urbanistici davvero capaci di governare i processi di trasformazione del territorio servendosi a pieno delle potenzialità delle ICT, è ancora arduo. Un filone di ricerca di indubbio interesse su queste tematiche vede impegnati alcuni studiosi cinesi che stanno lavorando intorno al concetto di *Digital Urban Planning*⁵. Il termine "Piano Digitale" comincia a riscuotere un certo interesse anche nella comunità scientifica nazionale⁶, ed alcune amministrazioni locali hanno cominciato ad avviare prime sperimentazioni in tal senso⁷. Quello che ci interessa indagare, in questa parte della ricerca, è lo stato di avanzamento delle conoscenze e delle sperimentazioni sul *Digital Urban Planning*, intendendo con ciò le innovazioni che le recenti tecnologie connesse all'utilizzo della rete internet stanno inducendo sulle tecniche urbanistiche, sulle metodologie di produzione degli strumenti e sulle procedure di governo del territorio.

ARTICOLAZIONE IN FASI. La domanda che introduce ed orienta questo settore della ricerca ci costringe ad una riflessione ulteriore. I progetti di trasformazione territoriale possono essere distinti in tre fasi: acquisizione delle conoscenze, elaborazione delle decisioni, attuazione e monitoraggio degli effetti. Pensando ad un Piano urbanistico la prima fase corrisponde alle analisi urbanistiche e alla loro rappresentazione; la seconda all'elaborazione delle tavole di Piano e delle norme tecniche di attuazione; la terza all'iter approvativo e alla gestione del Piano.

ACQUISIZIONE DELLE CONOSCENZE. Tale fase include sia le nuove metodologie di rappresentazione (bidimensionali o tridimensionali) che le nuove tecnologie digitali a supporto delle indagini sul territorio: ad. es. le foto satellitari di *Google earth*, o le rappresentazioni a volo d'uccello di *Live search*; o i dati sul traffico o sull'inquinamento delle centraline di rilevamento, etc. Possono essere riferite ancora a questa fase le piattaforme tecnologiche utili a produrre ulteriori livelli di conoscenza del territorio come i *Geographical Information System (GIS)*. Dal punto di vista

³ Wu S. et al., "Digital Urban Planning, Concept and support technology", in Lai M. and Wang M., *Theory and Practice of Digital City*, World Book Press, Guangzhou 2001

⁴ Castells M., *La città delle reti*, Marsilio, Venezia 2004

⁵ Anrong Dang, Huizhen S., Haoying H., Lei W. "Study on system of technical methods for digital urban planning", ISPRS Workshop on Service and Application of Data Infrastructure, XXXVI (4/W6), October 14-16, Hangzhou, China 2005.

⁶ Fistola R. "Nuovi strumenti urbanistici per il governo delle trasformazioni territoriali indotte dalle nuove tecnologie della comunicazione: il Piano Digitale", in atti della *XXII Conferenza Italiana di Scienze Regionali*, AISRE, Venezia ottobre 2001

⁷ Fistola R. "Digital urban planning e pianificazione digitale del territorio", in atti della *XXVII Conferenza italiana di scienze regionali*, AISRE, Pisa ottobre 2006. In questo paper l'autore presenta il Piano Digitale di Benevento.

telematico anche i servizi di *e-government* possono rappresentare strumenti innovativi per esperire attività amministrative e al tempo stesso ampliare i livelli di conoscenza del territorio.

ELABORAZIONE DELLE DECISIONI. La seconda fase ha basi più empiriche ed il confine con la mediazione politica è più labile. Si possono individuare evidenti spazi di miglioramento, ad esempio, nei processi di partecipazione alle scelte. I fenomeni NIMBY⁸, che spesso rallentano o addirittura impediscono la realizzazione di importanti progetti di opere pubbliche, possono essere contenuti entro soglie fisiologiche attraverso opportune metodologie di condivisione delle informazioni e di partecipazione ai tavoli decisionali attuate per mezzo della rete internet. Il valore aggiunto della rete è che, da una parte, si presta a fornire nelle mani delle istituzioni e delle associazioni politiche un formidabile mezzo per veicolare informazioni verso i cittadini e, dall'altra permette la riattivazione del processo inverso, ovvero la partecipazione attiva dei cittadini al dibattito politico ed alla formazione degli indirizzi e degli orientamenti politici sia nelle istituzioni che nei partiti.

ATTUAZIONE E MONITORAGGIO. La terza fase è sempre stata il punto debole della strumentazione urbanistica italiana. Progetti di PRG di indubbio valore scientifico e ricchi di innovazione, vengono vanificati dall'iter approvativo e rimangono ingessati nella fase di gestione che non permette modificazioni se non attraverso il faticoso istituto della Variante. Qui i suggerimenti verso un utilizzo più proficuo delle nuove tecnologie sono meno precisi; siamo oggettivamente in una fase ancora molto sperimentale. Si può solo dire che la ricerca si pone l'obiettivo di individuare metodologie di monitoraggio attraverso le ICT che consentano di modificare i progetti di trasformazione del territorio nel corso della loro gestione ai fini di una loro maggiore flessibilità.

ALCUNE CONSIDERAZIONI. Tornando alla domanda iniziale di questa seconda parte della ricerca, la risposta può essere ancora affermativa: *«le tecnologie ICT possono effettivamente contribuire ad innovare le tecniche di formazione dei progetti di trasformazione urbana e territoriale»*. Sicuramente nella fase di acquisizione delle conoscenze. Probabilmente anche nelle fase di elaborazione delle scelte e loro implementazione. Sarà dunque obiettivo di questa seconda parte della ricerca capire se possa davvero nascere una nuova generazione di strumenti di pianificazione che facendo largo uso delle innovazioni ICT, arrivi addirittura a modificare le procedure per la formazione, l'attuazione e la gestione dei processi di governo del territorio, ponendosi obiettivi di maggiore interazione con i cittadini e le imprese, maggiori basi informative a supporto delle decisioni da prendere, maggiore flessibilità nella fase di gestione.

PARTE 3. e-City

«L'utilizzo diffuso delle reti digitali può nel lungo termine, dar luogo a nuovi modelli urbani o addirittura a nuovi assetti territoriali?».

⁸ Con l'acronimo inglese NIMBY (*Not In My Back Yard*, lett. "Non nel mio cortile") si indica un atteggiamento di protesta contro opere di interesse pubblico di cui si riconosce la necessità, ma che non si vuole vengano realizzate nel proprio territorio. Tipici gli esempi per la realizzazione di grandi vie di comunicazione, termovalorizzatori, discariche, campi nomadi, centrali elettriche etc.

DIGITAL CITIES. Il termine "Digital Cities" sta entrando sempre più nel linguaggio comune evocando scenari fantascientifici di città sempre più proiettate verso il futuro. Se però andiamo a cercarne un significato più preciso, magari attraverso un motore di ricerca on-line, ci accorgiamo che numerose sono le accezioni che il termine può assumere. Spesso il concetto di *Digital Cities* è associato ad un'arena in cui le persone di una comunità locale possono interagire e scambiarsi conoscenza, esperienze, servizi, o semplicemente condividere interessi attraverso la rete internet⁹.

Di questa natura sono ad esempio le *American On Line (AOL) Digital Cities*, di fatto delle guide on-line delle maggiori città americane dove il visitatore, oltre ad una nutrita offerta di informazioni sulle attività legate al tempo libero e al turismo (locali, attrazioni, cinema, etc.) ha la possibilità di comperare on-line servizi e prodotti. Di natura più complessa sono invece esperienze come "Amsterdam Digital City" che si presentano come delle piattaforme hardware/software che consentono l'interazione dei cittadini con la Pubblica Amministrazione ai fini dell'erogazione di servizi ed informazioni, non solo dal PC domestico, ma anche da opportune postazioni in luoghi pubblici (librerie, bus stop, etc.)¹⁰. Ancora diversa è l'esperienza dell'"Helsinki Arena Project" che crea una città virtuale servendosi di un modello 3D e consente l'interazione dei cittadini attraverso *live video*¹¹. L'esperienza di *Kioto Digital City* crea una sofisticata architettura su tre layers che consente di porre in sinergia e di mettere a disposizione dei cittadini e dei turisti molte informazioni e molti servizi provenienti dal GIS tra cui ad es. i dati in tempo reale delle centraline di controllo sparse in diversi punti della città (traffico, capienza parcheggi, meteo, inquinamento, etc.)¹².

Ciò che accomuna queste esperienze (e molte altre non citate, ma altrettanto significative) è che per *Digital City* si intende un'architettura hardware/software più o meno sofisticata, più o meno *friendly*, più o meno ricca di possibilità di interazione, che fornisce informazioni e servizi all'utente-cittadino su più direzioni: turismo, commercio, trasporti, welfare, controllo della salute, protezione civile, politica, etc.

Questa terza parte della ricerca si muove dal presupposto che le accezioni di *Città Digitale* fin qui studiate e le esperienze pilota sulle quali si fondano, per quanto innovative, siano limitate ai soli aspetti tecnici hardware/software delle piattaforme che le veicolano. *Città Digitale = Città Virtuale*. Cioè ci si accontenta di rappresentare la città, le sue funzioni e nei casi migliori le sue interazioni, in un'arena virtuale costruita attraverso le ICT.

SMART CITY. A noi interessa molto di più ampliare il concetto di *Digital City* e seguire il filo del ragionamento indicato dalla domanda iniziale, pensando ad una città del futuro dove l'utilizzo intensivo delle tecnologie ICT, possa indurre significativi mutamenti nel modo di fruire la città stessa, arrivando (chissà...?) a cambiarne l'aspetto fisico.

⁹ Ishida T., *Understanding Digital Cities: Cross-Cultural Perspectives*, MIT Press, Cambridge, MA, 2002.

¹⁰ Van den Besselaar P. and Beckers D., *Demographics and sociographics of the Digital City*, Springer-Verlag, New York, 1998

¹¹ Linturi R., Koivunen M. and Sulkanen J., "Helsinki Arena 2000: augmenting a real city to a virtual one", in *Digital cities: experiences, technologies and future perspectives*, Springer Verlag, New York, 2000

¹² Ishida T., "Digital City Kioto", in *Communications of the ACM*, n. 7 vol.45 luglio 2002

Questo filone di ricerca ha alcuni autori di riferimento, primi fra tutti William J. Mitchell¹³ e Manuel Castells¹⁴ che hanno maturato, in questi anni, importanti riflessioni sugli effetti sociologici di un futuro dominato dalle ICT. Il nostro interesse sarà soprattutto verso gli aspetti urbanistici, verso i modelli urbani che potrebbero essere determinati, verso le prime esperienze internazionali di trasformazioni urbane che riguardano obiettivi di *Smart City*. Uno dei casi più significativi, in tal senso, è la *Milla Digital* di Saragoza, che costituisce il caso di studio approfondito nella scheda seguente curata da Aldo Casciana.

ALCUNE CONSIDERAZIONI. Tornando alla domanda iniziale, al momento non siamo ancora in grado di dire se «l'utilizzo diffuso delle reti digitali, nel lungo termine, possa favorire la nascita di nuovi modelli urbani». Secondo autorevoli studiosi le interazioni sociali saranno in un prossimo futuro fortemente condizionate dallo sviluppo delle innovazioni ICT; nuovi modelli comportamentali si stanno già cominciando a delineare e nuove applicazioni informatiche saranno sviluppate per rendere sempre più agevoli tali interazioni; ma quanto queste innovazioni contribuiranno a cambiare gli assetti urbani e territoriali esistenti, è ancora presto per dirlo.

¹³ Mitchell, William J. - *City of Bits: Space, Place and the Infobahn* (MIT Press, 1995); *E-topia: Urban Life, Jim – But Not As We Know It* (MIT Press, 1999); *Me ++: The Cyborg Self and the Networked City* (MIT Press, 2003).

¹⁴ Castells M., *The Information Society and the Welfare State: The Finnish Model*. Oxford UP, Oxford 2002; *The Network Society: A Cross-Cultural Perspective*. Cheltenham, UK; Northampton, MA, Edward Edgar 2004; *The Network Society: From Knowledge to Policy*. Center for Transatlantic Relations 2006.

SCHEDE CASE STUDY - Milla Digital

Aldo Casciana

La Milla Digital è il processo di trasformazione urbana che il governo spagnolo e la municipalità locale stanno attuando in funzione dell'arrivo dell'alta velocità ferroviaria. La vecchia stazione di *El Portillo*, oramai desueta rispetto alle nuove funzioni, viene abbandonata a favore della nuova stazione di *Delicias*. Gli spazi compresi tra le due stazioni sono interessati da un importante progetto di trasformazione urbana: più di un centinaio di ettari di terreno. Ma non sono gli aspetti quantitativi o architettonici che in questo momento ci interessano, bensì il fatto che la Milla Digital sia uno dei più avanzati casi di "E-City" attualmente in cantiere. La Municipalità di Saragoza fin dall'inizio ha avuto ben chiaro l'obiettivo di voler caratterizzare l'intervento urbanistico come un modello di "città del futuro". Per ciò si rivolge a W.J. Mitchell. Per lui è l'occasione di sperimentare concretamente le sue teorie. Il gruppo di lavoro del M.I.T. coordinato da Mitchell produce delle linee guida che vengono assunte come riferimento per il processo di trasformazione della Milla Digital. Successivamente la società appositamente costituita incarica il M.I.T. anche della produzione di alcuni prototipi di edifici ed attrezzature pubbliche che andranno ad essere realizzate nell'area di progetto. La Milla Digital si configura come un progetto tecnologicamente avanzato caratterizzato da edifici residenziali e produttivi "intelligenti", spazi pubblici ed attrezzature digitali, infrastrutture di rete, connettività a banda larga diffusa e gratuita. Molte sono le applicazioni digitali che nel loro insieme conferiscono al progetto una forte caratterizzazione *high tech*: impianti di illuminazione che si regolano in base alla luce esterna attraverso sensori, servizi di telesorveglianza, pannelli informativi digitali, pensiline e frangisole digitali che ruotano in funzione della luce del sole, informazioni sui servizi e sulle attrezzature (p. es. la disponibilità di parcheggi) che possono essere ricevute sui cellulari o sui palmari, padiglioni e chioschi informativi ad alto contenuto tecnologico, giochi d'acqua che si modificano al passaggio delle persone, sistemi di sicurezza e di controllo digitali, produzioni innovative di energia, etc. Il cablaggio in fibra ottica garantisce la connettività con una banda di 10 Gb/s per le aziende, ed una connessione gratuita a 100 Mb/s ad internet anche nelle aree aperte, distribuita attraverso ripetitori wiFi posti sui pali della luce che funzionano grazie a pannelli solari. Insomma un ambiente tecnologico che nelle intenzioni di progettisti e committenti dovrebbe da un lato porsi come progetto pilota per sperimentare nuove applicazioni ICT nella progettazione urbana, e dall'altro dare un valore aggiunto in termini di competitività territoriale alla città di Saragoza attraendo aziende e residenti.