

LAVORO L'idea di un gruppo di soci, che hanno dato vita alla start up «Climbling», unica nel suo genere

Nasce a Vimercate il progetto per creare ed esportare nel mondo pareti da arrampicata «intelligenti»

Un primo pannello interattivo è già stato venduto in Germania, il prossimo a breve a Singapore. E c'è anche una app che registra le attività e i miglioramenti

VIMERCATE (tlo) Il loro progetto ha già fatto centro in Germania e a Singapore, dove è stato acquistato da due università che hanno scommesso sulla loro idea «made in Vimercate».

Si chiama «Climbling» ed è una start up composta in gran parte da soci poco più che 30enni, che hanno sviluppato e prodotto un pannello interattivo e di ultima generazione per l'arrampicata indoor. Un'idea in grado di rivoluzionare uno sport che sta prendendo sempre più piede e che, soprattutto in inverno, viene praticato nelle palestre.

A raccontare l'idea e a spigarne lo sviluppo è **Stefano Priano**, 37 anni, vimercatese, ideatore del progetto e uno dei soci fondatori di «Climbling» (Climbing + bling, che significa luccicante). «Sono stato un arrampicatore - racconta Stefano - Ho incominciato facendo arrampicata indoor all'oratorio di Vimercate, su

un pannello statico. Un'attività che alla lunga diventa ripetitiva e un po' noiosa perché di fatto non consente di variare e soprattutto di valutare eventuali miglioramenti. E così ho incominciato a pensare ad un sistema interattivo che generasse in maniera random dei percorsi nuovi da effettuare lungo le pareti. Con un amico ingegnere, **Luca Panzetti**, abbiamo creato la prima presa interattiva. La prima difficoltà era capire come rendere le prese sensibili al tocco. Non era infatti sufficiente la semplice luce installata all'interno della presa per indicare il percorso. Siamo riusciti a creare la prima scheda per rendere interattiva la presa, grazie ad un altro socio, **An-**

tonio Raimondi, rendendola per altro illuminata dall'interno».

Così ha preso forma il progetto di «Climbling», sposato poi da altri soci. Oltre ai tre già citati ci sono anche **Marco Dondi, Sergio Morstabilini, Admir Hadzic e Jean Touma El Jurdi**. Nel 2018 il brevetto è stato depositato ufficialmente.

«Abbiamo prodotto un primo pannello interattivo, autofinanziato, che è stato installato alla palestra "Boulder & Co" di Agrate - ha aggiunto ancora Stefano Priano - Ciò ci ha permesso di sperimentarlo e di sviluppare una serie di miglioni». E proprio all'inizio di quest'anno è arrivata la prima commessa. Non da poco. A

volere la parete di «Climbling» è stata infatti l'Università dello Sport di Colonia, in Germania.

«Una richiesta che ci ha fatto piacere e al tempo stesso ci ha sorpreso - ha aggiunto ancora il vimercatese - Abbiamo sempre pensato che il mercato per il nostro prodotto fossero le palestre di arrampicata e quelle di fitness. Ed invece si è fatta avanti un'università aprendo quindi anche il fronte di un utilizzo per la ricerca. Il software consente infatti non solo di creare percorsi differenti per ogni tipo di arrampicata e in base alle capacità dell'arrampicatore. Consente anche di registrare i dati che possono quindi anche essere utilizzati nello studio e nello

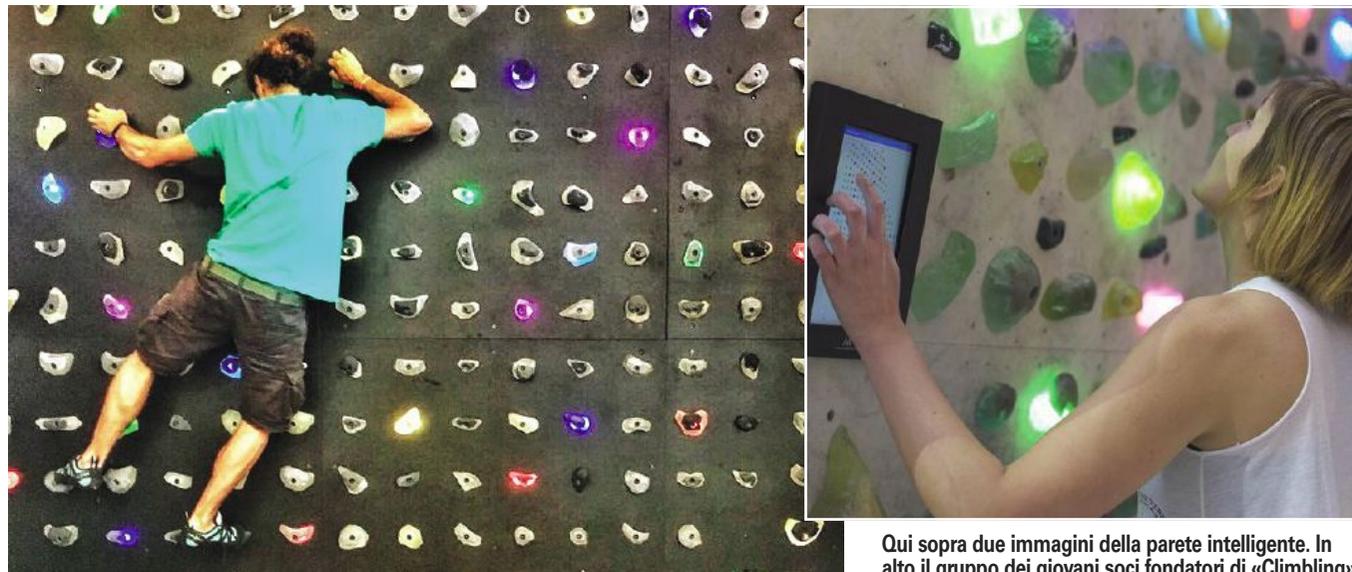


sviluppo di questo sport. Ed è questo l'utilizzo che ne fa l'università».

Una prospettiva che è stata ben colta anche dal secondo cliente di «Climbling», anche in questo caso un'università, a Singapore. Una gara pubblica che la società «made in Vimercate» si è aggiudicata sbarragliando la concorrenza in-

ternazionale. «Entro novembre consegneremo all'Università di Singapore un pannello interattivo per arrampicata di 8 metri per 4, più grande di quello di Colonia, e uno dei più grandi al mondo - precisa Stefano - Il settore della ricerca e dello studio dell'arrampicata è sicuramente interessante anche se il nostro prodotto è pensato soprattutto per le palestre. Il software consente infatti di creare ogni genere di percorso, con vari gradi di difficoltà. Ed è in grado di immagazzinare le informazioni consentendo agli sportivi di confrontarsi con se stessi e migliorare continuamente. Abbiamo sviluppato anche una "app" che raccoglie proprio i dati personali, percorsi, i miglioramenti e il grado di preparazione raggiunto. Auspichiamo quindi che a breve si possano aprire nuove prospettive di mercato. Proprio per questo il prossimo anno parteciperemo anche da una fiera internazionale in Bulgaria».

La vetta del successo per «Climbling» è ancora lontana. Le prime «prese», però, fanno sperare al meglio.



Qui sopra due immagini della parete intelligente. In alto il gruppo dei giovani soci fondatori di «Climbling»