**CreatiAI**

**Caso di Studio: La Vittoria del Creatore di Contenuti AIGC in Cina**

Nel 2024, un artista indipendente cinese, noto come “Potato Man” (Uomo Patata), ha ottenuto una storica vittoria legale nel campo della generazione di contenuti con intelligenza artificiale (AIGC). L’artista aveva utilizzato piattaforme di generazione di immagini come MidJourney per creare opere uniche e commercializzarle. Quando un'azienda senza scrupoli ha copiato e utilizzato le sue opere senza autorizzazione, Potato Man ha deciso di intraprendere un’azione legale per rivendicare i suoi diritti.

Il tribunale cinese ha stabilito che, nonostante l'opera fosse generata utilizzando strumenti AIGC, l'artista rimaneva il detentore del diritto d'autore, riconoscendo la creatività e l'intenzionalità del processo. Questo caso ha segnato una pietra miliare per i diritti di proprietà intellettuale nel settore AIGC e ha dimostrato il potenziale commerciale e legale di questo nuovo ambito creativo.

**Ispirazione dal Caso di Studio**

Questo evento sottolinea che:

* Gli strumenti AIGC sono strumenti potenti nelle mani dei creatori, in grado di valorizzare il loro lavoro.
* La protezione legale dei contenuti generati da AIGC sta diventando una realtà, favorendo lo sviluppo di nuovi modelli di business.

Prendendo spunto da questo caso, la nostra società mira a sfruttare appieno le potenzialità dell'AIGC per fornire soluzioni multimediali innovative e personalizzate, combinando tecnologia avanzata e creatività umana.

**Piano Aziendale: Società Multimediale AIGC**

**1. Panoramica Aziendale**

1. **Nome aziendale**: "CreatiAI
2. **Visione**: Essere un leader nel settore creativo multimediale, offrendo soluzioni personalizzate e sostenibili grazie alla potenza dell'AIGC.
3. **Missione**: Fornire servizi innovativi di immagini e video generati con AIGC, supportando aziende e privati nella creazione di contenuti di alta qualità.

**2. Analisi di Mercato**

1. **Tendenze di mercato**:
	* Crescente domanda di contenuti multimediali su piattaforme digitali.
	* Accelerazione dell'adozione di tecnologie AIGC in settori come pubblicità, design e intrattenimento.
2. **Clientela target**:
	* **Aziende**: Studi di design, agenzie pubblicitarie, produttori di giocattoli e regali.
	* **Privati**: Utenti che desiderano immagini personalizzate, wallpaper, sticker, ecc.

**3. Servizi e Prodotti**

1. **Servizi basati su immagini**:
	* Rendering per interni ed esterni.
	* Concept design per prodotti (giocattoli, packaging).
	* Creazione di contenuti personalizzati per stampe (magliette, tazze, adesivi).
	* Wallpapers
	* Printing service
2. **Servizi video**:
	* Creazione di video musicali (MV).
	* Spot pubblicitari e contenuti per social media.

 3. Video GIochi: Creazioni dei personaggi

**Valore aggiunto**:

* + Personalizzazione.
	+ Efficienza nei tempi di consegna.
	+ Costi contenuti

**4. Analisi SWOT**

* **Punti di forza (Strengths)**:
	+ Tecnologia AIGC avanzata.
	+ Costi operativi ridotti rispetto ai metodi tradizionali.
	+ Ampia gamma di applicazioni nei settori B2B e B2C.
* **Debolezze (Weaknesses)**:
	+ Dipendenza da strumenti di terze parti.
	+ Limitata consapevolezza del mercato sulle possibilità offerte dall’AIGC.
* **Opportunità (Opportunities)**:
	+ Crescente domanda di contenuti personalizzati.
	+ Nuove normative che favoriscono i diritti di proprietà intellettuale AIGC.
	+ Espansione in mercati internazionali.
* **Minacce (Threats)**:
	+ Rischi legati alla regolamentazione futura dell’AIGC.

**5. Stima del Budget**

**Costi di avvio**

* Abbonamenti a strumenti AIGC (MidJourney, Pixverse, ecc.): €3.000/anno.
* Attrezzature (computer, periferiche): €7.000.
* Marketing iniziale: €1000-2000
* Operazioni e personale (5 persone): €
* **Totale costi iniziali**: €

**Costi operativi annuali**

* Abbonamenti e licenze: €1000-3.000.
* Salari del personale: €
* Marketing digitali continuo: €1000-3000.

**Totale costi operativi annuali**: €

**Previsioni di guadagno (primo anno)**

* Servizi basati su immagini: €
* Servizi video: €
* Vendita di prodotti derivati: €
* Previsioni di guadagno (primo anno)

Servizi basati su immagini:

 Clienti privati (500 ordini, €5-20/ordine): -€10.000.

 Clienti aziendali (50 progetti, €100-500/progetto): -€25.000.

**Servizi video**:

MV (10 progetti, €1000-8.000/progetto): -€80.000.

Video brevi (100 ordini, €100-500/video): -€50.000.

**Totale video: €**

Video giochi?

**Entrate totali (primo anno)**: €

**Profitto netto stimato (primo anno)**: €- €= **€**

Previsione future : Creare contenuti per nuovi posti come metaverso, musei avanguardie, ecc