UK Moves to Block High-Risk Tech Suppliers From Critical Infrastructure

Late amendments to the Cyber Security and Resilience Bill would give ministers new powers to restrict risky technology providers as supply chain attacks intensify.

The post UK Moves to Block High-Risk Tech Suppliers From Critical Infrastructure appeared first on SecurityWeek.

https://www.securityweek.com/uk-moves-to-block-high-risk-tech-suppliers-from-critical-infrastructure/

Vicenzaoro September al via venerdì, più internazionale e competitiva

(Adnkronos) – Vicenzaoro September 2026 aprirà venerdì mattina con una doppia crescita sul fronte internazionale. Tra i 1.300 brand espositori provenienti da 40 Paesi, cresce la componente estera, che in questa edizione si attesta al 45% del totale con provenienze europee maggiori da Germania, Belgio, Spagna, Francia, Grecia e Gran Bretagna, mentre quelle extraeuropee vedono ai primi posti Turchia, Hong Kong, Tailandia, India e Stati Uniti d'America. New entry da Corea del Sud, Ucraina e Uzbekistan. Cresce anche la delegazione di buyer ospitati. Sono 910, il 33% in più rispetto ai 605 del settembre dello scorso anno. La delegazione estera da 73 Paesi, grazie alla

partnership con ministero degli Affari esteri e della Cooperazione internazionale e Ice Agenzia, vede in fiera 700 buyer che conoscono profondamente le aziende espositrici di Vicenzaoro e i mercati esteri di riferimento. Le rappresentanze maggiori provengono da Stati Uniti, Regno Unito, Emirati Arabi Uniti e Arabia Saudita a pari merito, Cina e Spagna; 210, infine, i buyer italiani.

“Una domanda internazionale che si allarga per provenienze e consistenza e che conferma la capacità di Vicenzaoro di attrarre operatori dai principali mercati mondiali. Da questa edizione noi rispondiamo a questa domanda con un riordino delle aree espositive, grazie al nuovo Padiglione 2. Dall’alto di gamma, al packaging, alle gemme, alle tecnologie, alla manifattura orafa: tutta la filiera è ora sotto lo stesso tetto e il Jewellery Boutique Show è oggi ancora più competitivo”, sottolinea Matteo Farsura, a capo delle fiere orafe di Ieg.

Alle 11, la manifestazione verrà aperta con la cerimonia inaugurale condotta da Marino Smiderle, direttore de ‘Il Giornale di Vicenza’, alla quale sono stati invitati: Maurizio Ermeti, presidente di Italian Exhibition Group; Giacomo Possamai, sindaco di Vicenza; Andrea Nardin, presidente della Provincia di Vicenza; Maria Cristina Squarcialupi, presidente Federorafi Confindustria in rappresentanza di tutte le associazioni nazionali del settore orafo; Fabrizio Lobasso, vicedirettore generale per la crescita e la promozione delle esportazioni e direttore centrale per il Sistema Italia e gli investimenti del ministero Affari Esteri e Cooperazione Internazionale; Matteo Zoppas, presidente Ice Agenzia; Mara Bizzotto, sottosegretario di Stato al ministero delle Imprese e del Made in Italy; Marco Zecchinato, assessore alla Cooperazione interregionale, Governo del territorio e Infrastrutture della Regione Veneto.

Sono 170 i brand espositori al T.Gold, salone b2b parallelo che debutta nell'edizione di settembre. Le tecnologie, con il 60% di aziende italiane, entrano nel perimetro della fiera, nel Padiglione 4 che precedentemente ospitava la manifattura orafa italiana e internazionale, ora di casa nel nuovo Padiglione 2. Questa edizione di T.Gold è accompagnata dal Jewellery Technology Forum che avrà come tema portante Design. Print. Transform con focus la manifattura additiva nell'industria del gioiello (lunedì 7).

Congiuntura industriale, sentiment delle imprese e analisi dei distretti produttivi, sono i tre pilastri dell'evento che Confindustria Federorafi presenta al pubblico, sabato 5. Alle analisi delle economiste Daniela Corsini, Stefania Trenti e Sara Giusti di Intesa Sanpaolo, si affianca una tavola rotonda con quattro aziende rappresentative di ciascuno dei distretti produttivi di Vicenza, Arezzo, Valenza e Torre del Greco e con le conclusioni della presidente Federorafi Maria Cristina Squarcialupi. Modera Laura Biason di Federorafi. Un ponte sul Giappone farà conoscere meglio la perla Akoya con Preziosa Magazine; allo zaffiro Padparadscha è dedicato il Gem Talk dell'Istituto Gemmologico Italiano. Mentre Assogemme porta a Vicenzaoro una voce tra le più autorevoli della lavorazione del corallo di Torre Del Greco: Enzo Liverino. Trendvision, l'osservatorio indipendente di Vicenzaoro diretto da Paola De Luca, sabato presenterà il nuovo The Jewellery Trendbook 2028+ e farà entrare i partecipanti nella "macchina" che analizza i trend di consumo e stile per produrre ogni anno il nuovo volume sulle tendenze del settore. Il programma completo degli eventi è in homepage del sito vicenzaoro.com.

I nomi chiave dell'industry e del retail internazionale, un

calendario di interventi che tocca ogni aspetto della produzione e della tutela del cliente. Vicenzaoro ospita il Congresso del centenario di CIBJO, la Confederazione Mondiale della Gioielleria presieduta da Gaetano Cavalieri. Tra i nomi di rilievo, ospite dell'evento di apertura del congresso, venerdì pomeriggio, c'è Gareth Penny, già Ceo di De Beers e oggi presidente del fondo Ninety-One che gestisce asset per 250 miliardi di dollari. E ancora, Cyrille Vigneron già presidente e Ceo di Cartier e oggi chairman di Fondazione Cartier.

–

economia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

The post Vicenzaoro September al via venerdì, più internazionale e competitiva appeared first on Key4biz.

https://www.key4biz.it/vicenzaoro-september-al-via-venerdi-piu-internazionale-e-competitiva/585925/

Accessibile ma spietato: Arc System Works svela l'anima di Tokon

(Adnkronos) – Con Tokon, Arc System Works raccoglie l'ambiziosa sfida di ridefinire il genere dei picchiaduro a squadre, declinando il proprio inconfondibile know-how tecnico nell'universo Marvel attraverso un'inedita formula in formato

4 contro 4. Per comprendere come lo studio stia bilanciando l’accessibilità immediata per i neofiti con la rigorosa stratificazione richiesta dalla scena competitiva, abbiamo fatto il punto sullo sviluppo insieme al producer Takeshi Yamanaka e al game director Kazutoshi Sekine: una chiacchierata focalizzata sul battle design che esplora la gestione delle sinergie a schermo, l’eredità di capisaldi come Dragon Ball FighterZ e la visione a lungo termine pensata per supportare la community.

Collaborare con un gigante come Marvel e allineare due visioni creative così forti non deve essere stato banale. Qual è stata la sfida produttiva più complessa nella fase embrionale dello sviluppo?

Takeshi Yamanaka: All’inizio abbiamo dovuto procedere a tentoni per trovare il giusto baricentro. Marvel ci ha dato grande fiducia fin dal primo giorno, dicendoci: “Mostrateci come Arc System Works immagina l’universo Marvel”. Tuttavia, passare dalla teoria alla pratica non è stato immediato. Tra character design, stile delle animazioni, movimenti sul campo e mosse speciali, dovevamo capire con esattezza quanta libertà d’azione avessimo e dove si collocassero i paletti dell’IP. La fase più impegnativa in termini di tempo è stata proprio questa: calibrare le rispettive sensibilità e stabilire un perimetro d’azione condiviso.

Il vostro portfolio vanta pietre miliari dei tag-team fighter come Dragon Ball FighterZ e BlazBlue: Cross Tag Battle. Quale bagaglio tecnico avete ereditato da quei progetti e cosa avete invece preferito ridisegnare da zero a livello di battle design?

Kazutoshi Sekine: Il team al lavoro su Tokon include sviluppatori chiave provenienti sia da Dragon Ball FighterZ sia da BlazBlue: Cross Tag Battle. Quando realizzi un

picchiaduro in cui più elementi interagiscono contemporaneamente a schermo, emergono inevitabilmente criticità sistemiche legate alla pulizia degli input e a potenziali bug di interazione.

Il know-how accumulato su quei titoli è stato determinante: ci ha permesso di evitare gli errori tipici di queste architetture complesse. Nonostante il formato 4 contro 4 fosse una novità assoluta e un banco di prova inedito, l'integrazione del roster e delle meccaniche di squadra è avvenuta in modo sorprendentemente lineare proprio grazie all'esperienza pregressa del team.

Il sistema 4 contro 4 è il fulcro del gameplay. Come siete riusciti a renderlo accessibile ai neofiti – consentendo persino di concentrarsi su un unico lottatore – senza sacrificare la profondità tecnica pretesa dalla scena competitiva?

Kazutoshi Sekine: L'idea di un match 4v4 accessibile anche a chi controlla un solo personaggio può sembrare un paradosso di design. Nei giochi a squadre esiste spesso una barriera d'ingresso psicologica: l'idea di dover memorizzare immediatamente movelist e schemi di più combattenti scoraggia molti giocatori. Per azzerare questo attrito abbiamo adottato una curva di apprendimento graduale, a partire dall'unificazione della barra della salute per l'intero team. In questo modo si può scendere nell'arena e divertirsi focalizzandosi su un unico lottatore.

Inoltre, differenziare eccessivamente le mappature dei comandi tra i vari eroi avrebbe saturato il carico cognitivo dell'utente. Abbiamo optato per un'interfaccia di input snella e universale: nessun comando astruso impedisce di eseguire una mossa speciale o di innescare una transizione scenografica. La stratificazione competitiva non risiede nell'esecuzione meccanica fine a se stessa, ma nelle scelte tattiche. Quando

un giocatore inizia a integrare un secondo o un terzo personaggio nel proprio piano d’azione, le combinazioni strategiche si moltiplicano esponenzialmente. Il cuore del nostro battle design è proprio questo: comandi intuitivi, ma un ventaglio di decisioni costante e profondo durante ogni singolo secondo del match.

Le arene presentano una notevole varietà visiva e spaziale. Come incide il level design degli stage sul meta delle battaglie, e che ruolo ha avuto nel bilanciamento complessivo del roster?

Kazutoshi Sekine: Per gli standard di un picchiaduro 2D abbiamo fatto una scelta non convenzionale: le dimensioni dello spazio calpestabile variano drasticamente da un’arena all’altra. Nei fumetti e al cinema, i supereroi non si limitano a duellare in una stanza chiusa; i loro scontri sono dinamici, travolgono gli ambienti e attraversano scenari diversi. Volevamo trasmettere esattamente questa sensazione.

Sul piano del bilanciamento, la conformazione dell’arena detta il ritmo del match. Negli stage più stretti, i personaggi votati alla pressione ravvicinata possono scatenare danni devastanti fin dalle prime battute; altri lottatori dominano il gioco neutro dalla media distanza ma faticano a generare transizioni di livello; altri ancora hanno kit specifici per spingere l’avversario a bordo ring e scagliare lo scontro nella zona successiva. La scelta dello stage non è solo un fattore estetico, ma un tassello strategico fondamentale da valutare insieme alla composizione del proprio team.

Guardando al supporto post-lancio, cosa possiamo aspettarci nel breve termine e quali sono le vostre priorità per garantire la longevità dell’ecosistema competitivo?

Takeshi Yamanaka: Nell’immediato, il nostro riferimento è

quanto già ufficializzato per il Season Pass dell’Anno 1, che prevede quattro lottatori inediti e nuove arene. Sul fronte del supporto continuo, siamo concentrati sull’ottimizzazione del netcode, sul bug fixing, sull’usabilità generale e sul monitoraggio del bilanciamento del roster con patch mirate.

Non possiamo ancora anticipare piani a lungo raggio, ma il nostro obiettivo primario è garantire al titolo un ciclo vitale duraturo e stimolante per la community. Ascolteremo con grande attenzione i feedback e i dati dei sondaggi tra i giocatori: saranno le loro preferenze a guidare la direzione dei futuri aggiornamenti e l’introduzione di nuovi contenuti.

–

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

The post Accessibile ma spietato: Arc System Works svela l’anima di Tokon appeared first on Key4biz.

https://www.key4biz.it/accessibile-ma-spietato-arc-system-works-svela-lanima-di-tokon/585917/

Poste-TIM, OPAS a rilento

*Apriamo con le ultime novità sull’OPAS di **Poste** su **TIM**: raggiunto il 3,7% delle adesioni, ma siamo ancora lontani dal 66,67% che garantirebbe il controllo e il buon esito dell’offerta. I timori e le speranze dei piccoli investitori.*

*Sempre dall’Italia, i numeri del dossier **Uncem** (Unione Nazionale Comuni e Comunità Enti Montani) realizzato per il **Dipartimento per la Trasformazione Digitale**: l’80% dei*

*Comuni montani italiani soddisfatto per le risorse del **PNRR** per digitalizzare i sistemi pubblici, ma la copertura **5G** resta a macchia di leopardo.*

*Il CEO di **OpenAI**, **Sam Altman**, infine, in un podcast respinge le critiche sull'**impronta idrica** dell'**AI**, ma la rapida crescita dei **data center** impone di conciliare uno sviluppo più sostenibile delle infrastrutture digitali a partire dai consumi idrici, energetici e di suolo, soprattutto in un clima che cambia.*

Leggi tutte le notizie della nostra dailyletter

The post Poste-TIM, OPAS a rilento appeared first on Key4biz.

https://www.key4biz.it/poste-tim-opas-a-rilento/585915/

Submissions Open for ADWEEK Agency of the Year: Breakthroughs

The submission portal for ADWEEK Agency of the Year: Breakthroughs 2027 is now open. New in 2027, ADWEEK Agency of the Year: Breakthroughs will honor the most creative and innovative […]
https://www.adweek.com/agencies/submissions-open-for-adweek-agency-of-the-year-breakthroughs/

Turismo marittimo 2026, crescono del 22 per cento le prenotazioni dei traghetti

(Adnkronos) – Nel corso della stagione estiva 2026 la scelta del traghetto come mezzo di trasporto ha registrato un incremento generale del 22% per le partenze comprese tra giugno e agosto rispetto all'anno precedente, secondo le rilevazioni condotte dalla piattaforma di prenotazione Ferryscanner. I flussi internazionali rappresentano l'85% delle prenotazioni complessive analizzate dall'osservatorio di Ferryscanner, con una crescita del 13% trainata dai collegamenti tra le isole greche dell'Egeo, dove tratte come Ios-Santorini, Mykonos-Paros e Mykonos-Naxos figurano tra le più frequentate.

La ricerca rileva un'espansione per i viaggi interni all'Italia, la cui quota è aumentata del 110% rispetto al 2025, premiando in particolare la navigazione verso le isole minori e le località costiere a breve raggio: le tratte domestiche maggiormente richieste comprendono la Trapani-Favignana, la Napoli-Capri, la Milazzo-Lipari, la Milazzo-Vulcano e la Salerno-Amalfi. L'analisi della distribuzione temporale della piattaforma indica che il 56% dei viaggi si concentra nel mese di agosto, pur in presenza di una progressiva redistribuzione dei flussi testimoniata dagli incrementi del 37% a giugno, del 24% a luglio e del 18% ad agosto.

Sotto il profilo demografico, i dati evidenziano che l'utenza under 45 costituisce il 58% del totale dei viaggiatori, con la fascia tra i 25 e i 34 anni che raggiunge il 27%. Le tipologie di viaggio vedono la prevalenza delle coppie con il 54% dei biglietti emessi, seguite dai viaggiatori individuali al 21% e dai nuclei familiari con figli al 15%.

Accanto al consolidamento delle mete del Mediterraneo, la rilevazione statistica di Ferryscanner per l’estate 2026 segna la progressiva affermazione delle cosiddette coolcation, viaggi orientati verso destinazioni caratterizzate da climi più miti rispetto alle fasce meridionali del continente. Questa tendenza sta gradualmente indirizzando una quota di viaggiatori verso le rotte del Nord Europa, con un aumento dell’interesse registrato dalla piattaforma per le tratte marittime dirette verso Svezia, Danimarca, Finlandia, Norvegia, Estonia, Regno Unito, Olanda e Polonia.

–

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

The post Turismo marittimo 2026, crescono del 22 per cento le prenotazioni dei traghetti appeared first on Key4biz.

https://www.key4biz.it/turismo-marittimo-2026-crescono-del-22-per-cento-le-prenotazioni-dei-traghetti/585911/

Robot, l’Europa risponde agli ‘atleti’ cinesi con gli umanoidi ‘camerieri’. E chiede un piano a Bruxelles

(Adnkronos) – Dopo le olimpiadi degli umanoidi cinesi, in grado anche di battere i record di velocità di Usain Bolt, i ricercatori europei rispondono ai progressi di Pechino usando 4 robot per sparecchiare una tavola. Un compito meno

spettacolare di salti e acrobazie ma non facile, che comporta grande capacità di collaborazione. La stessa che i ricercatori Ue hanno chiesto a Bruxelles durante l'evento al Parlamento europeo promosso da euROBIN (European Excellence Network on AI-based Robotics) e dal DLR, il Centro aerospaziale tedesco: il suo umanoide Rollin' Justin è proprio uno dei 'camerieri' messi in mostra durante l'evento. Gli esperti chiedono investimenti e un piano che oltre alla creazione di una decina di grandi player europei della robotica porti ad avere un Cern del settore.

Oltre alla dimostrazione tecnologica, la giornata è stata incentrata sulle misure necessarie per trasformare la robotica, nell'arco di 10-15 anni, in un settore paragonabile all'attuale automotive. La proposta è quella di un AI-based Robotics Act, ispirato al Chips Act e in linea con iniziative come l'AI Continent Action Plan e la Apply AI Strategy.

Tra gli obiettivi europei, secondo gli inventori, ci deve essere quello di raggiungere una quota del 33% del mercato globale della robotica general-purpose basata sull'AI entro il 2035 e di creare 5-10 grandi produttori europei di robot, oltre a un ecosistema di fornitori composto da PMI e startup. La robotica dovrà quindi contribuire ad affrontare le sfide demografiche dell'Europa, compensando fino alla metà della flessione prevista per la forza lavoro nel prossimo decennio.

Secondo gli esperti europei il continente resta leader mondiale nella ricerca robotica e continua a precedere Stati Uniti e Asia in diversi segmenti, ma l'attuale panorama internazionale della robotica vede Usa e Cina totalmente protagoniste. I 15 sistemi robotici presentati durante l'evento hanno mostrato applicazioni nell'ambito del manifatturiero e dell'efficienza delle risorse: dallo

smantellamento di laptop alla mappatura virtuale di un edificio. Tra le altre dimostrazioni: consegne autonome di pacchi utilizzando robot agili, tra cui un robot centauro, un quadrupede su ruote e un drone dotato di braccio robotico. L'Europa ha impiegato decenni per costruire un asset scientifico e tecnologico d'eccellenza nella robotica che ora va messo a frutto, secondo Alin Albu-Schäffer, direttore dell'Istituto di Robotica e meccatronica del DLR e coordinatore di euROBIN.

"L'Europa sa fare robotica e lo stiamo dimostrando qui in modo impressionante. Ora dobbiamo garantire che la ricerca all'avanguardia del nostro continente produca anche dei market leader europei", dice Axel Voss, membro del Parlamento europeo e promotore della dimostrazione euROBIN.

Tra le realtà italiane presenti anche Oversonic, l'Iit di Genova e il Prisma Lab guidato dal professore Bruno Siciliano, che raggiunto dall'Adnkronos ha raccontato che "è emersa chiaramente la volontà, anche in vista del prossimo programma quadro europeo per la ricerca e l'innovazione, Horizon Europe 2028–2034, di rafforzare in modo significativo gli investimenti nella Physical AI e nella robotica. L'obiettivo è creare le condizioni perché possa svilupparsi una vera industria europea del settore, capace di competere a livello internazionale e di evitare che competenze e tecnologie sviluppate in Europa finiscano poi per essere acquisite da grandi gruppi extraeuropei". Tra le proposte emerse c'è "quella di arrivare a una struttura europea dedicata alla robotica, una sorta di European Robotics Institute, sul modello di una grande infrastruttura comune europea come il Cern".

I tempi con cui l'Europa riesce a trasformare ricerca e innovazione in iniziative industriali "non sono ancora comparabili con quelli di Stati Uniti e Cina. È quell'"effetto

sandwich” di cui abbiamo parlato: da una parte gli enormi investimenti americani, dall’altra la capacità cinese di sviluppare e produrre tecnologia rapidamente e a costi molto competitivi”, dice Siciliano. “L’Europa ha però un vantaggio che non va sottovalutato: una forte capacità di integrazione tecnologica e, soprattutto, una particolare attenzione alla soluzione di problemi concreti posti dagli utilizzatori finali. Le dimostrazioni presentate oggi al Parlamento europeo ne sono un esempio. Sono forse meno spettacolari delle immagini di robot che corrono o fanno acrobazie, ma riguardano capacità di manipolazione, percezione, contatto e interazione che sono fondamentali per portare i robot negli ambienti antropici, farli cooperare con le persone o consentire di svolgere a distanza determinate operazioni. È su questa capacità di integrare tecnologie diverse e trasformarle in soluzioni utili per applicazioni reali che l’Europa può costruire una propria posizione nella competizione globale sulla Physical AI”.

–

economia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

The post Robot, l’Europa risponde agli ‘atleti’ cinesi con gli umanoidi ‘camerieri’. E chiede un piano a Bruxelles appeared first on Key4biz.

https://www.key4biz.it/robot-leuropa-risponde-agli-atleti-cinesi-con-gli-umanoidi-camerieri-e-chiede-un-piano-a-bruxelles/585919/

Rockwell Automation Patches Over a Dozen Vulnerabilities Across Products

The industrial giant has released advisories for its RSLinx Classic, ArmorStart, ControlFLASH, FactoryTalk, and other products.

The post Rockwell Automation Patches Over a Dozen Vulnerabilities Across Products appeared first on SecurityWeek.

https://www.securityweek.com/rockwell-automation-patches-over-a-dozen-vulnerabilities-across-products/

Exploit Published for Fresh Cleo Harmony Vulnerability

The security defect allows remote attackers to bypass authentication through argument bearer manipulation.

The post Exploit Published for Fresh Cleo Harmony Vulnerability appeared first on SecurityWeek.

https://www.securityweek.com/exploit-published-for-fresh-cleo-harmony-vulnerability/

Anthropic Details Response to Security Incidents, Unveils Enterprise Safeguards

Anthropic introduced Enterprise Frontier Safeguards (EFS), a system that combines zero data retention with automated monitoring for misuse.

The post Anthropic Details Response to Security Incidents, Unveils Enterprise Safeguards appeared first on SecurityWeek.

https://www.securityweek.com/anthropic-details-response-to-security-incidents-unveils-enterprise-safeguards/