

L'Intelligenza artificiale nella consulenza. Regole e opportunità

Massimo Scolari

24 ottobre 2025

WEBINAR

L'Intelligenza artificiale
nella consulenza. Regole
e opportunità



Venerdì
24 Ottobre 2025



17:00 - 19:00

a cura del
dott. Massimo Scolari
Presidente Ascofind



Agenda

- 1. Brevi cenni storici dell'Intelligenza Artificiale**
- 2. La dimensione e la crescita del mercato dell'AI**
- 3. Definizioni e principali concetti dell'AI**
- 4. Regolamento europeo sull'intelligenza artificiale**
- 5. La legge italiana**
- 6. L'applicazione dei sistemi di AI nei servizi di investimento**

Brevi cenni storici

The Imitation Game



- Ben noto grazie al film di Morten Tyldum del 2014, **The Imitation Game** è il gioco inventato da **Alan Turing** per verificare se un computer sia dotato di intelligenza come un essere umano.
- Un test geniale nella sua semplicità: **il computer viene promosso se un interlocutore** umano conversandoci in modo remoto riguardo qualunque argomento, **non sa dire se si tratta di una macchina o di un essere umano.**
- Turing crede davvero che verrà un futuro in cui i **computer diventeranno intelligenti** e lo dimostreranno sapendo conversare come noi, e lo sostiene con una serie di **argomenti teorici** di notevole spessore.

La nascita dell'intelligenza artificiale

- Il **1956** segna l'**inizio ufficiale di un nuovo campo di ricerca** che il matematico **John McCarthy**, professore a Dartmouth, **propose di chiamare Intelligenza Artificiale**.
- Tra gli altri organizzatori vi erano tutte grandi personalità dell'epoca: **Marvin Minsky**, ricercatore di matematica e neurologia ad Harvard; **Nathaniel Rochester**, direttore della ricerca sull'informazione in un centro ricerche dell'IBM; **Claude Shannon**, matematico già famoso per la teoria dell'informazione, allora ai Bell telephone laboratories.



Deep Blue vs Kasparov: la partita che cambiò la storia



- Nel 1997 **un calcolatore chiamato Deep Blue vinse per la prima volta una partita a scacchi contro il campione del mondo in carica Garry Kasparov**, noto per aver conquistato il titolo a soli 22 anni.
- Deep Blue non era un normale calcolatore elettronico, ma un **supercomputer in grado di elaborare e analizzare 200 milioni di mosse al secondo**.
- Sfruttando **un'ampia documentazione di partite di scacchi giocate**, era in grado di memorizzare migliaia di aperture e chiusure diverse.
- Le sue **capacità di calcolo gli permettevano di prevedere e valutare le possibili mosse e strategie con enorme anticipo**, permettendo di rispondere dinamicamente alle mosse fatte da un avversario.



- **AlphaGo** è un software per il **gioco del go** sviluppato da **Google DeepMind**.
- È stato il primo software in grado di **sconfiggere un maestro umano** nel gioco senza handicap e su un goban di dimensioni standard.
- Tra il 9 e il 15 **marzo 2016** AlphaGo disputò un incontro con il giocatore sudcoreano **Lee Se-dol** (9-dan), uno tra i più forti giocatori di go al mondo
- Mossa 37. AlphaGo ha giocato la **mossa 37** nella partita 2 contro Lee Sedol, una mossa strana che si stimava avesse solo 1 possibilità su 10.000 di essere giocata da un umano, ma che è stata creativa e brillante a posteriori, portando a una vittoria in quella partita.
- Il Google Deep Mind Challenge è considerato una delle pietre miliari del percorso che ha portato alla nascita della Intelligenza Artificiale Generativa.



I progressi attuali dei sistemi di intelligenza artificiale

Figure 1: Performance on Humanity's Last Exam by various general-purpose AI systems, and a sample question from the Exam

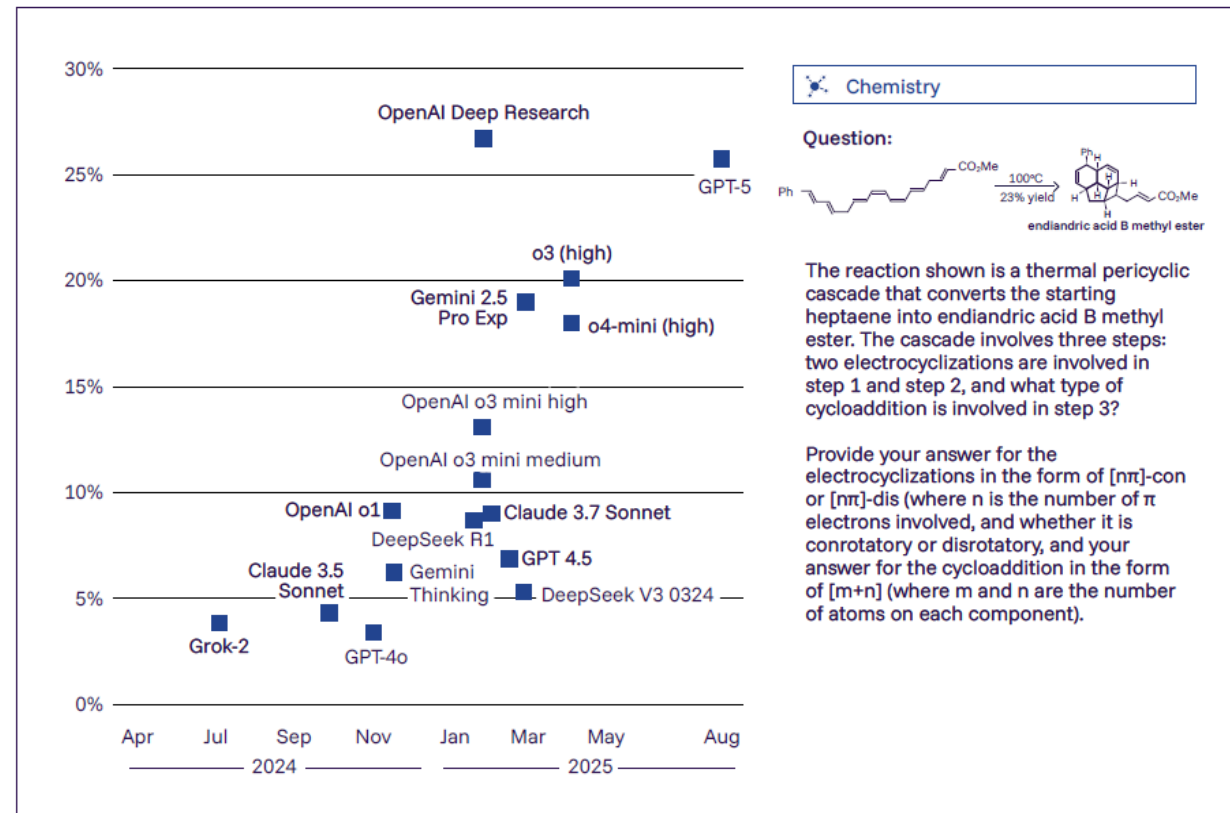


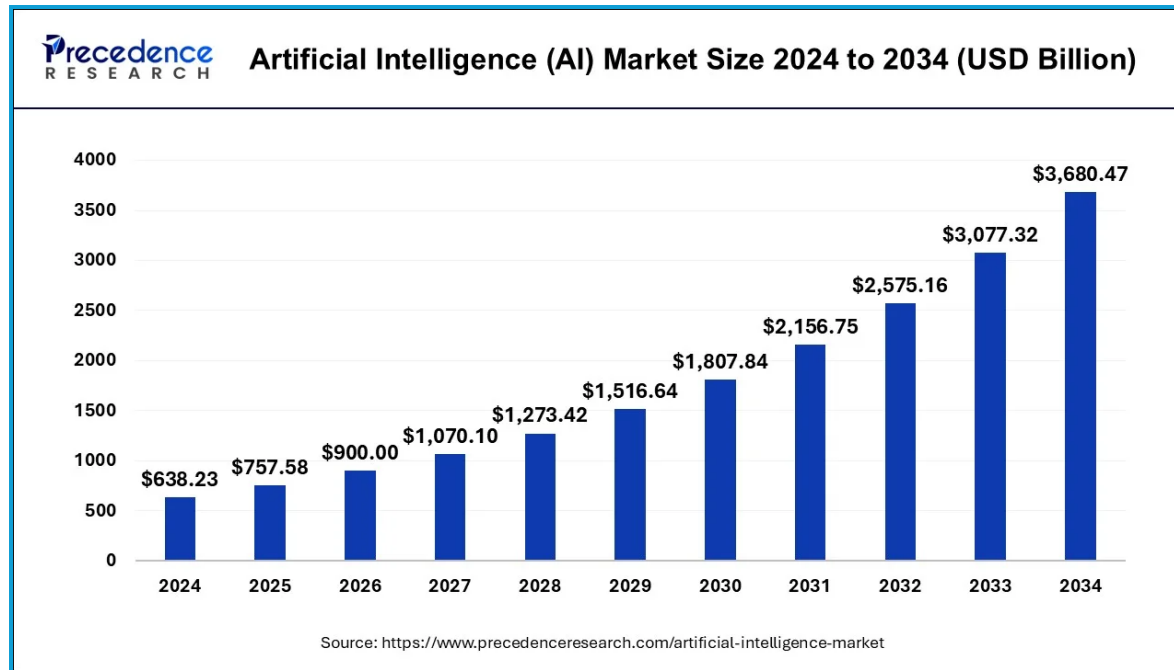
Figura 1: Prestazioni dei principali sistemi di intelligenza artificiale in "L'ultimo esame dell'umanità", un set di dati di oltre **2500 domande molto impegnative** in oltre **100 materie scritte da esperti**.

A sinistra: i progressi dei sistemi di intelligenza artificiale nel tempo, che mostrano un **miglioramento della precisione nel tempo**.

Fonte: Scala AI, 2025 (14*).

La dimensione e la crescita del mercato dell'AI

Dimensioni e crescita del mercato dell'intelligenza artificiale (AI)



La dimensione del mercato globale dell'intelligenza artificiale (AI) è stata di 638 miliardi di dollari nel 2024, calcolata a 757 miliardi di dollari nel 2025 e si prevede che raggiungerà circa 3.680 miliardi di dollari entro il 2034, espandendosi a un **CAGR del 19,2%** dal 2025 al 2034.

Intelligenza Artificiale generativa

- Si prevede che il segmento **dell'intelligenza artificiale generativa** registrerà una rapida crescita durante il prossimo periodo.
- Questa crescita è dovuta principalmente alla sua capacità di **creare nuovi contenuti, automatizzare le attività e migliorare varie applicazioni in tutti i settori**.
- L'intelligenza artificiale generativa eccelle nella produzione di diverse forme di contenuto, tra cui testo, immagini e codice, il che la rende preziosa nel marketing, nella progettazione e nello sviluppo di software.

