



USA, l'intelligenza artificiale sul polso del soldato: Startup californiana raccoglie 61 milioni di dollari per il display tattico Alpha

Pubblicato il 03/09/2026

L'intelligenza artificiale militare potrebbe presto lasciare server, centri di comando e grandi piattaforme digitali per arrivare direttamente al polso del singolo operatore.

È questa l'idea alla base di Alpha, il nuovo dispositivo indossabile [sviluppato dalla startup californiana Smack Technologies](#), che ha appena raccolto 61 milioni di dollari per accelerarne lo sviluppo e portarlo più rapidamente verso una possibile applicazione operativa.

Il concetto è semplice: fornire al militare impegnato sul terreno un display flessibile da indossare sull'avambraccio, capace di ricevere e presentare in tempo reale informazioni provenienti da sensori, sistemi di sorveglianza e altre fonti operative, integrate con strumenti di supporto decisionale basati sull'intelligenza artificiale.

L'IA direttamente sul campo di battaglia

Oggi gran parte dell'elaborazione avanzata dei dati militari viene effettuata attraverso computer e server situati anche a grande distanza dal campo di battaglia. Le informazioni elaborate vengono successivamente trasmesse agli operatori attraverso radio, tablet o altri terminali.

Secondo Smack Technologies, il passo successivo consiste invece nel portare queste capacità direttamente sull'equipaggiamento individuale.

Alpha dovrebbe collegarsi alla piattaforma Omega AI sviluppata dalla stessa azienda, ricevendo dati aggiornati sulla situazione tattica e traducendoli in informazioni immediatamente utilizzabili dall'operatore.

Il dispositivo potrebbe, ad esempio, mostrare la posizione di forze avversarie rilevate da sensori esterni e fornire contemporaneamente differenti opzioni operative, elaborate tenendo conto della missione, delle unità alleate presenti nell'area e degli obiettivi stabiliti dal comando.

L'obiettivo dichiarato non è però quello di lasciare all'intelligenza artificiale la decisione finale.

Secondo Andy Markoff, cofondatore e CEO di Smack Technologies ed ex Marine Raider, il sistema è pensato per fornire all'operatore gli elementi necessari per prendere decisioni migliori e più rapide, riducendo tempi e sprechi di risorse.

Dal blocco appunti al computer flessibile

Markoff ha spiegato che l'idea nasce direttamente dalla propria esperienza operativa.

Durante le missioni, gli operatori utilizzano spesso sull'avambraccio piccoli supporti, mappe, appunti o tabelle contenenti informazioni essenziali per la missione.

Alpha vuole sostituire questo tipo di soluzione con un vero e proprio computer flessibile da polso.

Il concetto viene paragonato alle fasce utilizzate dai quarterback nel football americano per consultare rapidamente gli schemi di gioco: pochi secondi per guardare l'avambraccio, ottenere le informazioni necessarie e tornare immediatamente a concentrarsi sull'ambiente circostante.

Comando e controllo decentralizzato

Uno degli aspetti più interessanti del progetto riguarda il possibile utilizzo in ambienti caratterizzati da collegamenti radio o dati limitati.

Secondo Smack Technologies, Alpha dovrebbe essere in grado di operare anche in condizioni di connettività ridotta o quasi assente.

L'azienda punta infatti a "codificare" all'interno del sistema l'intento del comandante: obiettivi della missione, priorità operative, vincoli e informazioni relative alle unità adiacenti.

In questo modo, anche un operatore temporaneamente isolato dal proprio comando potrebbe disporre di un quadro sufficientemente completo per continuare ad agire in coerenza con gli obiettivi superiori.

Si tratta di un concetto strettamente collegato alla crescente attenzione delle Forze Armate occidentali verso il comando e controllo distribuito e verso la capacità delle unità più piccole di continuare a operare anche in presenza di comunicazioni disturbate, degradate o negate.

Perché il polso e non un visore

Molte aziende del settore della difesa stanno sviluppando visori, caschi e sistemi HUD capaci di sovrapporre informazioni digitali al campo visivo del militare.

Smack Technologies ritiene però che il display sull'avambraccio possa offrire alcuni vantaggi.

Secondo Markoff, un sistema montato davanti agli occhi può diventare poco pratico in ambienti particolarmente caldi, umidi o caratterizzati da vegetazione fitta, dove occhiali e visori possono appannarsi o limitare la visibilità.

Il dispositivo da polso, al contrario, permetterebbe all'operatore di consultare le informazioni solo quando necessario, lasciando completamente libero il campo visivo durante il resto della missione.

La vera sfida non è l'hardware

Secondo l'azienda, realizzare fisicamente il display rappresenta soltanto una parte del problema.

La sfida principale consiste nel determinare quali informazioni debbano effettivamente essere mostrate a un militare impegnato in combattimento.

Un eccesso di dati potrebbe infatti aumentare il carico cognitivo invece di ridurlo.

Il sistema dovrà quindi selezionare e presentare soltanto le informazioni realmente rilevanti per la situazione, evitando di trasformare il dispositivo in un ulteriore elemento di distrazione.

È proprio su questo punto che dovrebbe entrare in gioco l'intelligenza artificiale: non soltanto nell'elaborazione dei dati, ma anche nella loro selezione e contestualizzazione.

Un progetto ancora nelle prime fasi

Alpha resta comunque un progetto ancora in fase iniziale.

Secondo quanto dichiarato dall'azienda, lo sviluppo è iniziato soltanto da alcuni mesi e Smack Technologies punta a realizzare un primo prototipo funzionante entro circa un anno.

L'obiettivo successivo sarebbe quello di ottenere i primi contratti per il sistema entro i due anni successivi.

Non si tratta quindi, almeno per il momento, di un dispositivo già adottato dalle Forze Armate statunitensi.

Il finanziamento da 61 milioni di dollari dimostra tuttavia l'interesse crescente dell'industria della difesa per una nuova generazione di sistemi capaci di portare l'intelligenza artificiale sempre più vicino al livello tattico.

Il vero salto tecnologico potrebbe infatti non essere soltanto quello di utilizzare l'IA per analizzare enormi quantità di dati nei grandi centri di comando, ma quello di mettere quella stessa capacità direttamente nelle mani del singolo operatore.