

### **ADD+ Lab\_ADDitive + manufacturing**

Laboratorio sperimentale nel campo della prototipazione rapida, per promuovere la cultura *maker* e sviluppare nuove tecniche sostenibili di produzione che coniughino la tradizione dell'artigianato *Made in Italy* e le nuove tecnologie. Il progetto prevede servizi di progettazione e consulenza, organizzazione di eventi e contest per giovani designer; attività di produzione con modellazione e fabbricazione digitale, prototipazione rapida di modelli in scala, realizzazione di una nuova linea di prodotti di design; vendita in store e online degli oggetti di design legati al brand della cooperativa; organizzazione di corsi di formazione, workshop e attività di ricerca.

Città: Bari

3 partecipanti - età media 31 anni

### **Architetti Emergenti**

La cooperativa nascerà come evoluzione dell'omonima associazione, che ha già avviato la creazione di una piattaforma online con un professional network dedicato a studenti d'architettura, giovani architetti e designer. Il portale ha una struttura orizzontale, in cui l'utente contribuisce attivamente, condivide lavori ed esperienze. Oltre a essere uno strumento utile per farsi conoscere da clienti e favorire la nascita di collaborazioni, il sito diventa una raccolta dalla quale attingere per selezionare i progetti migliori e farne un magazine online.

Città: Reggio Calabria

4 partecipanti - età media 26 anni

### **BeeSide – Social Storytelling**

Cooperativa di produzione video e servizi di *social media marketing* per il terzo settore e le aziende che intendono comunicare contenuti legati alla Responsabilità Sociale d'Impresa. Caratteristica dei prodotti video sarà uno *storytelling* fortemente orientato al sociale, capace di coinvolgere i soggetti che ruotano attorno a questi mondi, con l'obiettivo di promuovere non solo gli enti committenti, ma anche buone pratiche in tali ambiti.

Città: Napoli

3 partecipanti - età media 28,6 anni

### **Cartoon App**

Creazione di un nuovo strumento di formazione e intrattenimento intelligente per l'infanzia che viaggi esclusivamente sui canali più innovativi. Verranno realizzate animazioni di storie della cultura popolare italiana o inedite, scaricabili attraverso App per *smartphone* e *tablet* o visibili direttamente sul portale web dedicato, mediante diverse tipologie di abbonamento. In aggiunta, si produrranno anche storie animate dedicate all'insegnamento delle lingue straniere e di altre materie di studio, oltre che contenuti più semplici come gli audio libri.

Città: Milano

3 partecipanti - età media 32 anni

### **CODE0039: Cooperativa Designer Italiani**

Sviluppo di una rete di giovani designer per promuoverli con un unico *brand* dedicato a oggetti autoprodotti, 100% *Made in Italy*, *low cost* e sostenibili. La cooperativa offrirà un'infrastruttura fisica e virtuale per supportare i creativi, occupandosi della distribuzione e commercializzazione dei loro prodotti. Ulteriore obiettivo è lo sviluppo di un proprio *e-shop* e di store virtuali diffusi attraverso un progetto pilota di realtà aumentata, fino alla realizzazione di una serie di negozi temporanei ed itineranti. In questo modo, i designer emergenti saranno facilmente riconoscibili e i loro prodotti più velocemente reperibili.

Città: Lanciano (CH)

7 partecipanti - età media 28 anni

### **Cooperativa Curvilinea**

La cooperativa Curvilinea nascerà come evoluzione dell'omonima associazione culturale, con lo scopo di divulgare la cultura scientifica, in particolare quella matematica, attraverso servizi di integrazione della didattica. In particolare, si realizzeranno mostre e kit laboratoriali che verranno forniti "chiavi in mano" per l'allestimento a scuole secondarie inferiori e superiori, con l'obiettivo di avvicinare le nuove generazioni alle discipline scientifiche con maggior coinvolgimento e interesse rispetto alle sole lezioni frontali. L'attività di divulgazione si orienterà a un pubblico più vasto, anche di adulti: gli stessi prodotti verranno offerti a musei, spazi espositivi e festival. Altra attività, sarà quella di *speech* a eventi di carattere scientifico.

Città: Cisliano (MI)

4 partecipanti - età media 27 anni

### **Film Voices**

Audiodescrizioni di film, ossia commenti audio esplicativi delle scene prive di dialogo, che consentano a non vedenti e ipovedenti di poter "guardare" le pellicole in autonomia. Il processo di produzione vedrà il coinvolgimento attivo di persone con handicap visivo, un'integrazione fondamentale per saper trasporre in maniera adeguata le sensazioni che un'immagine o una scena suscitano. Il progetto si inserisce nel contesto di una riscoperta del valore dell'accessibilità di prodotti culturali, in cui si stanno evidenziando i limiti degli strumenti attualmente presenti sul mercato. Con le tecnologie disponibili è possibile andare oltre queste barriere e dare la possibilità a molti non vedenti di poter vivere una esperienza culturale come la visione di un film o di un programma televisivo, in maniera del tutto autonoma.

Città: Bologna

4 partecipanti - età media 31,5 anni

## Frontiere

La cooperativa nascerà a partire dall'esperienza dell'associazione omonima, che si occupa di tematiche legate all'intercultura e dei valori connessi (mobilità, interdipendenza, cultura, formazione), in particolare con il magazine online Frontierenews.it. Il nuovo soggetto imprenditoriale continuerà l'impegno in questo campo sviluppando attività in tre settori: editoria, ampliando l'attività della webzine già esistente e sviluppando nuovi prodotti per terzi; formazione, con l'organizzazione di corsi di fotografia, musica, teatro, danza, cucina, lingua e mediazione interculturale; turismo responsabile, con la pianificazione di itinerari *low cost* a basso impatto ambientale, volti alla promozione dello scambio culturale con vantaggio della microeconomia locale. Al centro di tutte le attività, un coinvolgimento attivo dei migranti nel processo di lavoro.

Città: Roma

6 partecipanti - età media 28,3 anni

## Greetings from Alghero

Mission della cooperativa sarà la definizione di un nuovo scenario culturale ed economico per la città di Alghero, attraverso l'innesto nel tessuto urbano di atelier, in cui le nuove leve della creatività e della manifattura locale saranno supportate e promosse, dentro e fuori i confini isolani. Testimonial di questo rinnovamento e veicolo di diffusione di una nuova immagine della città, saranno i prodotti con il marchio "Greetings from Alghero", manufatti a tiratura limitata, progettati e realizzati da artisti e designer emergenti, che si contrapporranno sul mercato ai souvenir standard e di bassa lega. Questa mission verrà resa collettiva, coinvolgendo gli abitanti della città con la programmazione di laboratori di creatività partecipata, le aziende sul territorio con la promozione di partnership con i giovani creativi, gli enti pubblici e privati.

Città: Alghero (SS)

4 partecipanti - età media: 30 anni

## Imagineering

Un nuovo soggetto imprenditoriale che aggrega 8 persone con competenze grafiche, di design, ICT e progettuali, che trovano sintesi in un servizio culturale complesso: l'*imagineering*, disciplina che intreccia design visuale e comunicazione grafica-web-video con infografica, *storytelling*, *software engineering*, previsione di scenari futuri e interpretazione visuale di processi di trasformazione socio-culturali. I prodotti generati sono applicabili su contesti locali, nazionali e internazionali, si configurano in siti web-infografici 2.0 connessi a banche dati interattive, prodotti multimediali in 3D e realtà aumentata, visual design (motion e grafica 2D), traduzioni grafico-visuali di ricerche nell'ambito delle scienze umane e applicate. Sintesi delle attività è Geoproject, una piattaforma web per la visualizzazione infografica geolocalizzata delle caratteristiche sociali-culturali-economiche dei territori per la facilitazione di processi di partecipazione finalizzati alla definizione di progetti cooperativi per il miglioramento degli stessi.

Città: Basiano (MI)

8 partecipanti - età media 30,2 anni

### **Pigment Workroom**

Una cooperativa che nasce dall'associazione omonima, creata nel 2012, per aprire un atelier artistico dedicato in primis alla serigrafia, per la produzione di opere d'arte su carta, cataloghi, fanzine, capi e oggettistica, realizzati da giovani artisti nazionali e internazionali. Presso lo spazio, verrà realizzato un laboratorio con galleria d'arte, sul web verrà gestito un e-shop per la vendita degli oggetti realizzati con il marchio Pigment. La promozione degli artisti esordienti si accompagnerà a quella di un collezionismo giovanile *low cost*. La cooperativa si occuperà anche dell'organizzazione di eventi di *street art*, in particolare di un festival già in corso di progettazione con il Comune di Bari in uno dei quartieri periferici della città.

Città: Bari

3 partecipanti - età media 27,3 anni

### **Progetto QUID**

Cooperativa sociale di tipo B già esistente, fondata da pochi mesi, che si occupa dell'inserimento lavorativo di donne svantaggiate impiegate nella realizzazione di modifiche sartoriali su capi di fine serie con tessuti inutilizzati, creando, in collaborazione con giovani designer, linee di tendenza. I capi vengono re-immessi nel mercato, rivalorizzati socialmente e artisticamente come creazioni artigianali e uniche in linea con i trend stilistici prevalenti. QUID si propone come braccio etico di aziende fashion, offrendo a queste imprese la possibilità di alleggerire il magazzino e, nel contempo, contribuire a un modello economico più sostenibile dal punto di vista economico, sociale e ambientale, beneficiando così di un positivo ritorno di immagine. L'obiettivo è creare una catena di valore integrata tra diverse imprese in una prospettiva che combina *Fairtrade* con *KM 0*, *Made in Italy* con design di nicchia, comunità locale e network globale.

Città: Verona

8 partecipanti - età media 27,5 anni

### **Social Innovation Factory**

Un nuovo format di spazio creativo nella città di Bologna, un incubatore d'innovazione sociale animato da una rete di progettisti, professionalità ed esperienze che insieme intendono contribuire all'allineamento della città agli obiettivi di crescita sostenibile, intelligente ed inclusiva che l'Europa si è posta nella Strategia Europa 2020. All'interno di un immobile riqualificato, verranno allestiti spazi condivisi (co-working, co-bab, etc.), progettati e ospitati eventi artistici (mostre, proiezioni, musica, etc.) e offerti servizi integrati (professionali, formazione, acceleratore d'impresa, videofactory). La cooperativa nascerà a partire dall'esperienza dell'Associazione Kilowatt con l'obiettivo di rispondere alle esigenze emergenti nel mercato del lavoro, in cui un numero crescente di liberi professionisti e nuove figure creative cercano spazi dove lavorare e intessere relazioni.

Città: Bologna

3 partecipanti - età media 34,6 anni

### **Spark! La scintilla della scoperta**

Realizzazione di un magazine interattivo per *tablet* con contenuti scientifici indirizzati ai bambini. Ogni settimana, verrà raccontata una nuova scoperta scientifica, con la collaborazione di giovani ricercatori, università e centri di ricerca, utilizzando lo stesso linguaggio dei nativi digitali. L'aspetto educativo si fonderà con quello ludico e creativo, attraverso infografiche interattive, video, giochi, modellini 3D, gallerie fotografiche, etc. I contenuti scientifici potranno essere veicolati anche nelle scuole grazie all'introduzione delle nuove tecnologie (come le lavagne interattive multimediali) e negli spazi museali dedicati alla scienza, portando una forte componente di interattività.

Città: Torino

3 partecipanti - età media 26,6 anni

### **Sprawl Design Industries**

Un progetto di startup innovativa in forma cooperativa che si inserisce in un settore altrettanto nuovo, quello dell'artigianato digitale, attraverso la realizzazione e la gestione di una infrastruttura online che offrirà servizi integrati di modellazione, prototipazione rapida, customizzazione e commercializzazione di oggetti di design realizzati con tecniche di fabbricazione digitale. Il portale di accesso all'infrastruttura e ai servizi offerti dall'impresa sarà la piattaforma online di *social commerce* a cui potranno accedere diverse tipologie di utenti, i designer stessi e i clienti finali interessati all'acquisto degli oggetti di design.

Città: Palermo

3 partecipanti - età media 27,6 anni