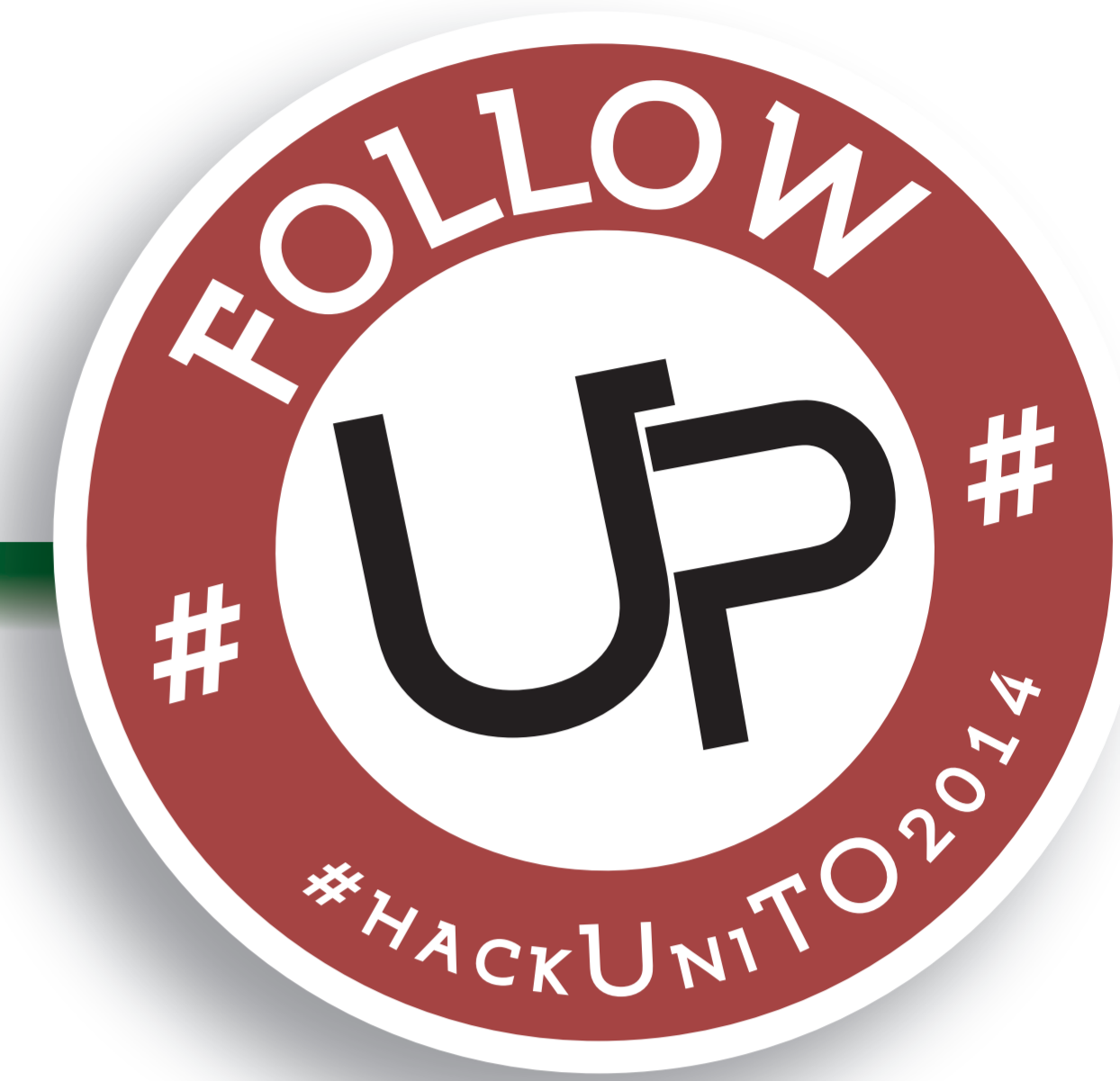




COMMUNITIES
AT WORK

CREA.



il problema

- Colmare la distanza tra università e mondo del lavoro; - Bisogno di pragmatismo: per una visione imprenditoriale diffusa nell'istruzione universitaria; - Necessità di un luogo creativo e dinamico, basato sulla condivisione, l'autoproduzione e la ricerca. - Disagio, percepito e reale, riguardo il sistema educativo e professionale.

la soluzione innovativa

- HACKATHON CONTINUI: percorsi tematici di 3 mesi per l'accelerazione e la creazione di progetti, per offrire agli incubatori team completi e prototipi ad un alto grado di sviluppo, riducendo il periodo di incubazione; - OPEN - SPACE rivolto a professionisti e neofiti in costante dialogo multidisciplinare con il mondo accademico, che unisca il sapere teorico e pratico, per progettare in autonomia e partecipare agli Hackathon; - EVENTI OFF, per rendere il luogo più umano e dinamico, caratterizzato da un costante interscambio culturale.



lo scenario

Si opererà nel settore della digital revolution, dell'autoproduzione e dell'inclusione sociale. Per la formazione si collaborerà con le università e le istituzioni accademiche, con le realtà territoriali artistiche e dei fablab. Per la cultura d'impresa, si collaborerà con gli incubatori, le aziende e le imprese culturali e sociali. Infine si coinvolgeranno direttamente la cittadinanza e le istituzioni del territorio.

il team

Stefano Bocchio (Fisico), Dario Cottafava (Sistemi Complessi): Ricerca&Sviluppo - Area Fablab; Clio Flego (New Media Art), Alessia Gervasone (Storia dell'arte), Gabriele Rogina (Event manager): Organizzazione di eventi - Area Arte.



le nostre aspettative

- Diventare un punto di riferimento e luogo d'incontro per tutti i giovani progettisti, i creativi e i freelancer; - Diventare un acceleratore di progetti innovativi per gli incubatori, le aziende e le istituzioni territoriali; - Avviare partnership con i progetti uscenti dagli Hackathon; - A regime: avviare 4-6 Hackathon (500 utenti) in un anno; - Scalabilità e modularità: ad ogni disciplina uno spazio dedicato per laboratori ed eventi.

il fabbisogno

- <30000€;
- Attrezzature per: un laboratorio artistico (di produzione audio-visuale), un fablab e un'area ristoro; - Una sede fisica vicino alle sedi universitarie (Manifestazione d'interesse per i Murazzi e/o altri luoghi); - Persone: Informatici, sviluppatori, designer, artisti, marketer, promotori ed esperti di marketing del turismo e chiunque interessato a fare di un luogo una comunità creativa.



#hackUniTO è un'iniziativa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TORINO