

## Progetto: “Impresa Campus Unifi 2016”



### Cos'è?

Percorso gratuito di training e accompagnamento finalizzato a diffondere la cultura imprenditoriale e promuovere la nascita di nuove imprese tra i giovani nel mondo universitario. La durata è stata di 5 mesi (da ottobre 2016 a marzo 2017). Durante il percorso, i gruppi hanno effettuato un training collettivo con attività formative teoriche affiancate da esercitazioni pratiche sui seguenti temi: avvio d'impresa, propensione imprenditoriale, business model, business plan, comunicazione efficace ed elevator pitch. Ad ogni gruppo è affiancato un mentor per lavorare sullo sviluppo e la validazione dell'idea di business.

### Soggetti coinvolti

Il progetto è promosso da CsaVRI (Centro di Servizi di Ateneo per la Valorizzazione della Ricerca e la gestione dell'Incubatore universitario) con la collaborazione della Fondazione per la Ricerca e l'Innovazione e il contributo della Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze. I mentor sono associati a Federmanager.

### Qualche numero

Il progetto pilota di Impresa Campus è partito nel 2013 e quella in corso è la quinta edizione. Dal 2013 ad oggi, sono 111 i progetti candidati, con 53 progetti ammessi al training e 151 persone partecipanti. L'edizione in corso ha avuto 22 candidature e 13 progetti ammessi, 6 dei quali sono giunti alla fase finale.

### Impatto socio-economico del progetto

Il progetto ha l'obiettivo di favorire l'acquisizione di nuove competenze volte allo sviluppo di progetti di innovazione a vocazione sociale e imprenditoriale, in relazione con i punti di forza delle Università e dei territori. Le principali ricadute in termini socio-economici sono le seguenti:

- Promozione della cultura dell'imprenditorialità, dell'innovazione e del fare
- Acquisizione di consapevolezza e di strumenti per la validazione dell'idea di business
- Promozione di nuovi modelli di apprendimento
- Riduzione del divario tra mondo accademico e innovazione
- Aumento in termini di placement
- Aumento propensione al confronto e al networking
- Contaminazione e interdisciplinarietà
- Trasformazione di idee creative in azione imprenditoriale.
- Incremento della collaborazione e delle doti di team-working
- Accrescimento delle abilità trasversali

**Progetti ammessi alla fase finale:**

N.	NOME PROGETTO	DESCRIZIONE PROGETTO
1	<b>Argo Os</b>	Progettazione e sviluppo di componenti HD e SW per il mondo dei droni. In particolare si prevede di sviluppare un sistema operativo (18 mesi per lo sviluppo) per droni professionali da fornire ai costruttori di droni ed una linea di droni professionali marchiati AIR ARGO, progettati ad hoc sulle esigenze del cliente (12 mesi per lo sviluppo). Obiettivo del progetto consiste nel contribuire a definire degli standard applicativi e progettuali che consentano di creare un prodotto SW/HD flessibile rispetto all'utilizzo professionale del drone.
2	<b>DFarm</b>	Sviluppo di una piattaforma web based per facilitare il contatto e lo scambio tra coltivatori diretti con produzioni agroalimentari ad origine garantita e consumatore finale. Il portale offrirà ad ogni coltivatore la possibilità di avere una sua vetrina e di geolocalizzarsi. Si partirà dal territorio della Maremma, abbattendo i costi di intermediazione e quindi garantendo al consumatore la possibilità di avere prodotti di elevata qualità a prezzi inferiori. Inoltre si prevede la creazione di un circuito di credito agricolo cui ogni produttore potrà aderire, beneficiando della possibilità di scambio di beni e servizi con le altre aziende del circuito senza impegno di denaro.
3	<b>GPCycle</b>	Progettazione e sviluppo di un display LED da applicare sulla bicicletta che si interfacci direttamente con lo smartphone diventando un sistema integrato per l'informazione e la navigazione dell'utente (dati di navigazione + info smartphone). Il progetto è in fase prototipale, è stato sviluppato il display, manca ancora lo sviluppo dell'interfaccia SW tra schermo e device. Progetto potenzialmente modulare, possibilità di integrazione di funzionalità come il sistema di segnaletica del veicolo in strada (frecce, luci, etc.)
4	<b>Koinè</b>	Koine Radio, web-radio di Ateneo come mezzo di comunicazione innovativo tra studenti, docenti e università stessa. Un canale che sfruttando la rete WIFI di Unifi permetta uno scambio di idee e conoscenze tra studenti e docenti delle diverse Scuole dell'Ateneo. Nell'ambiente universitario ci sono molte infrastrutture (sale, studio, bar, mense, etc.) che potrebbero già veicolare il palinsesto della web-radio. Possibilità di entrate derivanti dalla vendita di spazi pubblicitari. Un possibile modello di buona pratica anche per altre università pubbliche.
5	<b>Playtip for Kids</b>	Sviluppo di una App per smartphone e tablet che offre consigli giornalieri su giochi o attività da svolgere insieme a bambini di età compresa tra 0 e 8 anni. La App (da sviluppare) fornirà informazioni e consigli riguardo a tematiche educative, alla cura dei bambini e alle tappe di sviluppo. Alla App si accompagnerà una piattaforma dove sarà possibile tenere un diario dello sviluppo fisico, motorio e comportamentale. Target: genitori, educatori, strutture per l'infanzia.

<b>6</b>	<b>The Vigna</b>	Creazione di un portale per offrire un servizio di Personal Stylist, attraverso il quale sarà possibile acquistare capi firmati a prezzi concorrenziali in una formula a pacchetto. Il servizio prevede la delega dell'acquisto di un outfit al personal stylist che, previo un confronto con il cliente, si occuperà di comporre un look alla moda inviandolo (a scatola chiusa) al cliente. Il bisogno cui si risponde è avere vestiti firmati a prezzi molto contenuti, ricevere capi coordinati e assistenza personalizzata. Il prodotto si chiamerà The Vigna Box e rappresenta una scatola ricevuta mensilmente al cui interno il cliente troverà dai 3 ai 5 capi firmati per comporre il suo outfit personalizzato.
----------	------------------	--