

CRITERI TECNICI DEL CONTEST “FUTURO SOSTENIBILE”



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA
BRESCIA



CHALLENGE 1 - AGRICOLTURA E TUTELA DEL TERRITORIO

Mentor: FONDAZIONE UNA, con sede in VIALE PASTEUR 10 – 00144 ROMA
PI/CF 97869030581 email info@fondazioneuna.org. Tel. 0654210534

TUTOR

DANIELE BERTONI: daniele.bertoni@beretta.com tel. 3341445284

ANTONELLA LABATE: antonella.igea@gmail.com

DESCRIZIONE CHALLENGE

Nel nostro Paese la popolazione che vive nelle città ha ormai superato quella che vive in campagna, determinando una consistente erosione dei terreni con destinazione agricola a causa dell'allargamento urbano. Le comunità rurali costituiscono il volano per restituire il potenziale di un'offerta turistica che cerca nei luoghi la soddisfazione di esigenze di benessere e, nelle differenze locali, orienta la propria preferenza per prodotti di qualità, tipici della tradizione locale. La maggiore attenzione dedicata alla salvaguardia degli equilibri ambientali nel recente periodo pretende di mostrare più attenzione ai pericoli di consumo del suolo e di perdita di valore nelle risorse quando un territorio divenga inospitale in dipendenza di scelte di intervento errate.

Per un uso compatibile delle risorse territoriali è necessario, tuttavia, che siano rimosse ragioni sostanziali di conflitto, ripristinando, prima di tutto, la legalità rispetto alle emergenti alternative di uso dell'ambiente e alle occasioni di sfruttamento delle potenzialità generative di valore. Centrali restano, ad esempio, le ragioni dell'agricoltura nel recupero delle connessioni tra efficienza degli interventi di controllo della fauna selvatica e modalità di esercizio della caccia. In questo contesto si inserisce la creazione di una filiera che garantisca il tracciamento della selvaggina avrebbe ripercussioni positive in termini di legalità, trasparenza, sicurezza alimentare, igiene dal momento dell'abbattimento fino alla commercializzazione ed al successivo consumo. Si creerebbe un importante meccanismo di economia circolare, che prevederebbe il coinvolgimento di diversi attori, ciascuno con le proprie responsabilità (cacciatore formato, centri di sosta e di lavorazione della selvaggina, dettaglianti e ristoratori) e che unirebbe le diverse parti sociali nella lotta al bracconaggio e al mercato nero (istituzioni locali, mondo venatorio, ambientalista, agricolo e scientifico).

A ciò si aggiunge il significativo impegno dei singoli cacciatori nella tutela delle zone in cui operano, e in particolare nel mantenere boschi, paludi e aree rurali incontaminate, per dare il proprio contributo alla tutela o al ripristino delle aree verdi per la loro fruibilità sia da parte dell'uomo che degli animali.

L'obiettivo della challenge è individuare e raccontare esempi virtuosi di questa gestione faunistica e delle risorse del territorio che va nell'ottica della salvaguardia della biodiversità e, in particolare, abbia il fine del recupero dei borghi e dell'economia delle aree rurali.

TITOLO PROGETTO da realizzare a cura del Team

ECONOMIA CIRCOLARE: la gestione faunistico venatoria e l'agricoltura sostenibile come volano per il recupero dei borghi rurali e la tutela della biodiversità

SPECIFICA OUTPUT OBBLIGATORI (artt. 3, 5, 6 del Regolamento del contest)

1. una scheda descrittiva del progetto, comprensiva di: logo e/o nome del progetto; indicazione del docente e della composizione del Team; una sintesi del percorso svolto (max 2000 caratteri) illustrante le attività previste e realizzate, gli obiettivi e le finalità, le modalità di svolgimento, i principali punti di forza dei risultati conseguiti, la descrizione del prodotto realizzato;
2. il prodotto realizzato;
3. la grafica rappresentativa del prodotto.

I prodotti realizzati con i project works potranno consistere in:

- video della durata massima fra i 3 e i 5 minuti;
- prodotti multimediali/grafici;
- elaborati multidisciplinari;
- presentazioni con slides.

SPECIFICA OUTPUT FACOLTATIVI (artt. 5 e 6 del Regolamento del contest)

1. campagna social del progetto/prodotto
2. spot video di 30 secondi.

EVENTUALI NOTE AGGIUNTIVE

DISPONIBILITÀ DI GADGET AZIENDALI PER TEAM NON VINCITORI

- Sì, disponibilità di Gadget aziendale.

CHALLENGE 2 – COSTRUZIONI GREEN BUILDING

Mentor: VALSIR SPA con sede in Località Merlaro 2, 25078 Vestone (BS)
PI 00700170988 - C.F. 02878210174 email valsir@valsir.it Tel. 0365/877011

TUTOR GANDINI MATTIA email mattia.gandini@valsir.it Tel. 0365/877011

DESCRIZIONE CHALLENGE

Promuovere la consapevolezza del prodotto di Ventilazione meccanica controllata (VMC) di Valsir per fare in modo di sensibilizzare tutti i potenziali utilizzatori rispetto ai benefici. Sviluppo di una campagna di comunicazione che renda chiaro ed esaustivo l'aspetto sostenibile del sistema VMC dal punto di vista energetico, confort e igienico.

TITOLO PROGETTO da realizzare a cura del Team

La ventilazione meccanica controllata: non la vedi, non la senti ma te ne accorgi se manca.

SPECIFICA OUTPUT OBBLIGATORI (artt. 3, 5, 6 del Regolamento del contest)

1. una scheda descrittiva del progetto, comprensiva di: logo e/o nome del progetto; indicazione del docente e della composizione del Team; una sintesi del percorso svolto (max 2000 caratteri) illustrante le attività previste e realizzate, gli obiettivi e le finalità, le modalità di svolgimento, i principali punti di forza dei risultati conseguiti, la descrizione del prodotto realizzato;
2. il prodotto realizzato;
3. la grafica rappresentativa del prodotto.

I prodotti realizzati con i project works potranno consistere in:

- video della durata massima fra i 3 e i 5 minuti;
- prodotti multimediali/grafici;
- elaborati multidisciplinari;
- presentazioni con slides.

SPECIFICA OUTPUT FACOLTATIVI (artt. 5 e 6 del Regolamento del contest)

1. campagna social del progetto/prodotto
2. spot video di 30 secondi.

EVENTUALI NOTE AGGIUNTIVE

Creatività, innovazione e idee fuori dagli schemi dovranno essere la base per lavorare al progetto. Date sfogo alla fantasia.

DISPONIBILITÀ DI GADGET AZIENDALI PER TEAM NON VINCITORI

- Sì, disponibilità di Gadget aziendale.

CHALLENGE 3 - MOBILITÀ

Mentor: FONDITAL-RAFFMETAL con sede in VOBARNO-CASTO (BS)

FONDITAL SPA PI 00667490981 - CF 01963300171
RAFFMETAL SPA PI 00583790985 - CF 00863430179
tel. 03658901

TUTOR

ELENA BERTELLI/MICHELA SCALFI: email elena.bercelli@raffmetal.it,
michela.scalfi@raffmetal.it tel. 0365890289-0365890293

DESCRIZIONE CHALLENGE

Creazione di campagna di comunicazione per uso dell'alluminio da riciclo per la mobilità del futuro.

TITOLO PROGETTO da realizzare a cura del Team

ECONOMIA CIRCOLARE: la gestione faunistico venatoria e l'agricoltura sostenibile come volano per il recupero dei borghi rurali e la tutela della biodiversità

SPECIFICA OUTPUT OBBLIGATORI (artt. 3, 5, 6 del Regolamento del contest)

1. una scheda descrittiva del progetto, comprensiva di: logo e/o nome del progetto; indicazione del docente e della composizione del Team; una sintesi del percorso svolto (max 2000 caratteri) illustrante le attività previste e realizzate, gli obiettivi e le finalità, le modalità di svolgimento, i principali punti di forza dei risultati conseguiti, la descrizione del prodotto realizzato;
2. il prodotto realizzato;
3. la grafica rappresentativa del prodotto.

I prodotti realizzati con i project works potranno consistere in:

- video della durata massima fra i 3 e i 5 minuti;
- prodotti multimediali/grafici;
- elaborati multidisciplinari;
- presentazioni con slides.

Impresa Mentor indica nello specifico:

- Video comparativo che evidenzi i vantaggi dell'alluminio da riciclo rispetto all'alluminio da estrazione per le auto del futuro
- Campagna media: online e offline
- 1 pagina ADV



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA
BRESCIA

SPECIFICA OUTPUT FACOLTATIVI (artt. 5 e 6 del Regolamento del contest)

1. campagna social del progetto/prodotto
2. spot video di 30 secondi.

EVENTUALI NOTE AGGIUNTIVE

Il materiale informativo verrà fornito dall'azienda.

DISPONIBILITÀ DI GADGET AZIENDALI PER TEAM NON VINCITORI

- Sì, gadget per la scuola.



CHALLENGE 4 - TURISMO

Mentor: BRESCIATOURISM Scarl, con sede in Brescia, Via Einaudi 23
PI/CF 02403340983 email info@visitbrescia.it tel. 0303725403

TUTOR

DEBORA SIMBENI: email simbeni@visitbrescia.it tel. 0303725405

DESCRIZIONE CHALLENGE

La Pandemia da Covid 19 e altri importanti quanto inaspettati cambiamenti di scenario stanno modificando la sensibilità e le preferenze dei turisti, che sono sempre più propensi a scegliere destinazioni orientate verso percorsi di sostenibilità che presentano un marcato sistema valoriale.

Tra le destinazioni che stanno avviando un percorso di innovazione green e di efficientamento delle risorse, la provincia di Brescia offre un ampio panorama di realtà, esperienze ed attrattive in grado di intercettare le esigenze del turista moderno, sempre più desideroso di scoprire nuove mete.

In un contesto come quello turistico, dove la competizione tra le destinazioni si gioca ormai a livello globale, l'attività di promozione riveste un ruolo cruciale.

Gli strumenti con cui le destinazioni hanno potuto promuovere i loro territori si sono evoluti di pari passo con l'esplosione digitale, passando dalla divulgazione di brochure e cataloghi cartacei nelle fiere di settore all'utilizzo di più recenti social media e attività di intrattenimento fruibili in streaming.

Per riuscire ad ottenere l'interesse dei potenziali turisti è quindi necessario perseguire un continuo aggiornamento dell'attività di promozione, in grado di sostenere una crescita che deve essere, allo stesso tempo, sempre più responsabile verso le risorse del territorio.

Per raggiungere importanti traguardi in termini di arrivi e presenze turistiche sul territorio è necessario altresì sviluppare attività di promozione sempre più inclusive e coordinate tra i diversi attori a cui è demandato, direttamente o indirettamente, il compito di comunicare la destinazione: regione, provincia, comuni, istituzioni, DMO e consorzi di promozione turistica, associazioni, pro loco, operatori turistici, cittadini, università e scuole di ogni grado.

Considerando tali premesse, si richiede la redazione di una campagna di promozione del turismo sostenibile in provincia di Brescia.

TITOLO PROGETTO da realizzare a cura del Team
"Visit Brescia Green"

SPECIFICA OUTPUT OBBLIGATORI (artt. 3, 5 , 6 del Regolamento del contest)

1. una scheda descrittiva del progetto, comprensiva di: logo e/o nome del progetto; indicazione del docente e della composizione del Team; una sintesi del percorso svolto (max 2000 caratteri) illustrante le attività previste e realizzate, gli obiettivi e le finalità, le modalità di svolgimento, i principali punti di forza dei risultati conseguiti, la descrizione del prodotto realizzato;
2. il prodotto realizzato;
3. la grafica rappresentativa del prodotto.

I prodotti realizzati con i project works potranno consistere in:

- video della durata massima fra i 3 e i 5 minuti;
- prodotti multimediali/grafici;
- elaborati multidisciplinari;
- presentazioni con slides.

Impresa Mentor indica nello specifico:

- piano editoriale complessivo di comunicazione con eventuale programmazione social (uscite su Facebook e Instagram tramite post e stories)

SPECIFICA OUTPUT FACOLTATIVI (artt. 5 e 6 del Regolamento del contest)

1. campagna social del progetto/prodotto
2. spot video di 30 secondi.

EVENTUALI NOTE AGGIUNTIVE

DISPONIBILITÀ DI GADGET AZIENDALI PER TEAM NON VINCITORI

Bag brandizzate Visit Brescia con materiale informativo e promozionale di Brescia

CHALLENGE 5 - INNOVAZIONE

Mentor: A2A SPA, con sede in Brescia – Via Lamarmora, 230
PI/CF 11957540153 email a2a@pec.a2a.eu

TUTOR GIACOMO MANZONI: email giacomo.manzoni@a2a.eu tel. 3385737380

DESCRIZIONE CHALLENGE

Ricerca di soluzioni innovative a problemi sia semplici che complessi legati alla sostenibilità nella nostra vita di tutti i giorni, così come percepita dal punto di vista delle nuove generazioni.

La sfida è ripensare alle nostre città ma anche alle case in cui viviamo con un'ottica orientata alla sostenibilità.

Per questo sarà possibile approcciare l'idea rispetto a due domini alternativi:

- La città che vorrei
- La casa che vorrei

Proporre idee che possano indirizzare la sfida della sostenibilità nella vita di tutti i giorni considerando sia un orizzonte di breve (impatto entro i 5 anni) sia idee più futuristiche con impatto oltre i 10 anni.

Le idee dovranno essere sviluppate attraverso un approccio che parta dai problemi e dai bisogni e che intraveda nella proposta una valida soluzione al problema in grado di generare valore.

TITOLO PROGETTO da realizzare a cura del Team

PREMESSA METODOLOGICA

Impresa Mentor indica un possibile approccio applicabile in entrambi i percorsi di cui alla descrizione della challenge:

- Valutazione del contesto di riferimento attuale identificando problemi e/o bisogni
- Definizione di proposte di valore (idee) che indirizzino il punto 1) dal punto di vista del valore generato e dei fruitori di tale valore
- Descrizione del servizio/prodotto immaginato

Ipotesi preliminare di tempi e costi per realizzare un primo passo attuativo della propria idea

SPECIFICA OUTPUT OBBLIGATORI (artt. 3, 5, 6 del Regolamento del contest)

1. una scheda descrittiva del progetto, comprensiva di: logo e/o nome del progetto; indicazione del docente e della composizione del Team; una sintesi del percorso svolto (max 2000 caratteri) illustrante le attività previste e realizzate, gli obiettivi e le finalità, le modalità di svolgimento, i principali punti di forza dei risultati conseguiti, la descrizione del prodotto realizzato;
2. il prodotto realizzato;
3. la grafica rappresentativa del prodotto.



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA
BRESCIA

I prodotti realizzati con i project works potranno consistere in:

- video della durata massima fra i 3 e i 5 minuti;
- prodotti multimediali/grafici;
- elaborati multidisciplinari;
- presentazioni con slides.

Impresa mentor indica nello specifico:

1. Documento di presentazione dell'idea che contenga i diversi elementi espressi nella descrizione del progetto.
 2. Video pitch di presentazione da parte del team (massimo 5 minuti) da realizzare anche con smartphone.
- Si caldeggia la realizzazione del contributo favorendo lo sforzo creativo e l'utilizzo di strumenti multimediali.

SPECIFICA OUTPUT FACOLTATIVI (artt. 5 e 6 del Regolamento del contest)

1. campagna social del progetto/prodotto
2. spot video di 30 secondi.

EVENTUALI NOTE AGGIUNTIVE

DISPONIBILITÀ DI GADGET AZIENDALI PER TEAM NON VINCITORI

Saranno resi disponibili dei gadget inerenti la sostenibilità (gadget ancora da identificare a cura di A2A)

CHALLENGE 6 – FINANZA E START UP

Mentor: INTESA SANPAOLO S.p.A.
con sede in Piazza S. Carlo 156, 10121 Torino
PI 11991500015 CF 00799960158
email museodelrisparmio@pec.intesasanpaolo.com
info@museodelrisparmio.it

TUTOR PAOLA LAIOLO: email paola.laiolo@intesasanpaolo.com tel. 0115557583

DESCRIZIONE CHALLENGE

La challenge intende stimolare negli studenti lo spirito imprenditoriale, favorendo una prima conoscenza dei meccanismi economici necessari allo sviluppo di un progetto d'impresa che contempli l'applicazione di criteri di sostenibilità e inclusione sociale. Ogni team, dopo due incontri introduttivi (facoltativi) sul tema a cura del Museo del Risparmio di Intesa Sanpaolo, è chiamato a sviluppare un'idea imprenditoriale che persegua un modello di business sostenibile e inclusivo e a realizzare un Business Plan, anche in forma semplificata.

I progetti di impresa ricevuti verranno valutati tenendo in considerazione i seguenti aspetti: innovatività dell'idea, completezza e coerenza delle sezioni del business plan, fattibilità e sostenibilità tecnica, economica e finanziaria del progetto, ricadute positive dell'idea imprenditoriale sul territorio, in termini economico-sociali e di innovazione, compatibilità con gli obiettivi di sostenibilità dell'Agenda 2030.

TITOLO PROGETTO da realizzare a cura del Team
Lancia la tua start up sostenibile e inclusiva

SPECIFICA OUTPUT OBBLIGATORI (artt. 3, 5, 6 del Regolamento del contest)

1. una scheda descrittiva del progetto, comprensiva di: logo e/o nome del progetto; indicazione del docente e della composizione del Team; una sintesi del percorso svolto (max 2000 caratteri) illustrante le attività previste e realizzate, gli obiettivi e le finalità, le modalità di svolgimento, i principali punti di forza dei risultati conseguiti, la descrizione del prodotto realizzato;
2. il prodotto realizzato;
3. la grafica rappresentativa del prodotto.

I prodotti realizzati con i project works potranno consistere in:

- video della durata massima fra i 3 e i 5 minuti;
- prodotti multimediali/grafici;
- elaborati multidisciplinari;
- presentazioni con slides.

Impresa Mentor indica nello specifico:

1. Predisposizione di un elaborato (a libera scelta la forma: word, ppt, canva, etc...) che riporti:
 - l'idea imprenditoriale che persegue un modello di business sostenibile e inclusivo
 - gli elementi essenziali del Business Plan
2. Predisposizione video di massimo 3 minuti per la presentazione del progetto di start up

SPECIFICA OUTPUT FACOLTATIVI (artt. 5 e 6 del Regolamento del contest)

1. campagna social del progetto/prodotto
2. spot video di 30 secondi.

EVENTUALI NOTE AGGIUNTIVE

Il Museo del Risparmio di Intesa Sanpaolo mette a disposizione, a supporto dei team che parteciperanno alla Challenge, n. 2 incontri digitali in plenaria (durata 1h) con illustrazione degli elementi base del Business Plan e delle fonti di finanziamento d'impresa, insieme ad alcuni casi pratici.

DISPONIBILITÀ DI GADGET AZIENDALI PER TEAM NON VINCITORI