

IMPRESA CAMPUS UNIFI 2022 – 2 CALL
PROGETTI AMMESSI ALLA FASE II DEL TRAINING

NOME DEL PROGETTO	TEAM	DESCRIZIONE DELL'IDEA DI BUSINESS
BAUMATE	Giannini Serena Nitti Valentina	Una piattaforma multi-sided che, grazie al coinvolgimento e al collegamento di un network di attori - famiglie, associazioni di volontariato animali, allevamenti etici e professionisti cinofili - consente il migliore match tra cane e famiglia, in base alle esigenze e allo stile di vita della famiglia e, allo stesso tempo, alle motivazioni di razza, alle doti caratteriali e all'indole del singolo animale. L'obiettivo è quello di promuovere le adozioni consapevoli e accompagnare le famiglie nei primi momenti di vita con i propri amici a 4 zampe. L'ambizione del progetto, in un secondo momento, è quella di diventare un punto di riferimento per gli adottanti e i proprietari di cani che desiderino instaurare e mantenere una relazione benefica con i propri animali attraverso la propria costante formazione sui temi cinofili.
CICERO	Bettiol Alessandra Mattioli Irene	CICERO (Clinical Research Support) è un servizio di consulenza e supporto ai ricercatori per tutti gli aspetti trasversali alla ricerca medico-scientifica, con particolare riferimento alle attività di grant scouting e application, stesura del protocollo e del budget, analisi statistica, medical writing, editorial submission.
CRICKET	Cecchi Tommaso Piccinno Joelle Pitarresi Janet	CRICKET vuole realizzare una APP per contrastare il mercato delle fake news legate alla sostenibilità. L'obiettivo è quello di aiutare le imprese a comunicare in maniera corretta, consapevole, trasparente e legale la propria sostenibilità. Le imprese possono digitare il proprio messaggio pubblicitario sulla APP e se questo contiene parole o frasi in contrasto con le linee guida di Cricket, uscirà un alert che suggerirà di cambiare il messaggio, spiegando le motivazioni e proponendo un testo diverso. I suggerimenti vengono elaborati con un "metodo giuridico", ovvero con l'analisi combinata di normative, sentenze, decisioni, consulenze e articoli scientifici maggiormente condivisi.
DESIGN WITH	Bagheri Moghaddam Paria Ballerini Fabio Pistorresi Giulia Vacca Margherita	Design-With è uno spin-off inteso come uno spazio di co-ricerca azione che sia un ambiente di confronto tra discipline, competenze e pratiche differenti. Design With risponde al bisogno di 1) persone appartenenti al settore accademico, che manifestano la necessità di lavorare in uno spazio interdisciplinare che affronti i problemi di natura socio-ecologica in maniera sistemica, immersiva e cooperativa; 2) gruppi appartenenti alle realtà sociali del terzo settore, a cui sia utile collaborare con uno spazio ibrido, dinamico e interdisciplinare - come uno spin-off universitario - le cui competenze possano dare forma in maniera più strategica all'innovazione sociale e circolare

		veicolata; 3) realtà accademiche, del terzo settore, cluster territoriali, imprese ed enti di ricerca che vorrebbero accedere ai bandi europei (e non) per migliorare le proprie competenze e fare innovazione, collaborando con una realtà come questa che possiede competenze ed esperienze, maturate dai ricercatori e collaboratori coinvolti, sui temi della sostenibilità e sulla progettualità europea.
ERLIS	Lavacchini Giovanni Matteini Francesca Mei Alessandro Orlando Maurizio	ERLISS si occupa di ricerca, sviluppo e progettazione di soluzioni innovative per aziende di componenti strutturali e non, nel settore delle costruzioni. Mediante un approccio sperimentale-numerico propone alternative che garantiscono: risparmio di materie prime, affidabilità, sostenibilità e riqualificazione del patrimonio esistente.
ITACA	Collo Alessandro Forotan Leonardo Proglia Giulia	ITACA vuole realizzare una piattaforma intuitiva e facilmente accessibile che, sulla base degli interessi del turista, fornisca un planning personalizzato e contenuti culturali interattivi di alto livello. L'obiettivo è quello di semplificare l'organizzazione del viaggio nelle città d'arte in Italia e promuoverne la scoperta del patrimonio artistico.
RI-VETRO	Marilli Simone Montorsi Silvia Mussato Giulia Stornaiuolo Pratesi Chiara	RI-VETRO, attraverso un innovativo sistema di vuoto a rendere, consente alle imprese di ri-utilizzare il proprio packaging in vetro, riducendo le emissioni di CO2 e quindi il loro impatto ambientale. Il processo è rappresentato come un ciclo infinito, in cui i contenitori integri sono raccolti, sanificati e reimmessi nel mercato.
TELLY	Ganzer Chiara Giannini Serena Quispe Sandra	TELLY si rivolge a quei genitori che, nei momenti in cui devono far fronte ai loro impegni quotidiani, non vogliono cedere alla tentazione di intrattenere i propri figli con tablet e smartphone. Pensato per bambini/e tra i 4 e i 10 anni, è una videocamera intuitiva, resistente e connectless, che ne stimola la creatività e li rende registi delle loro storie.
VITA	Corsini Alessandro Fantozzi Davide Maestrini Matteo	VITA propone di realizzare una web-app che permetta di prenotare il proprio ombrellone, il parcheggio ed una serie di servizi aggiuntivi offerti dagli stabilimenti balneari, per semplificare l'organizzazione della propria vacanza nelle località balneari.