PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Mod. A2 PGA

Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TAUT_6_ 2018

2. Titolo del progetto

ASI Innovation Day

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Riccardo
Cognome	Scattolo
Recapito telefonico	3495814959
Recapito e-mail	riccardo.scattolo@gmail.com
Funzione	Tesoriere A.S.I. Leonardo

4. Soggetto proponente
4.1 Qual e il soggetto proponente il progetto?

Associazione Universitaria ASI Leonardo

5. Soggetto responsabile
5.1 Qual e il soggetto responsabile del progetto?

Associazione Universitaria ASI Leonardo

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Universitaria ASI Leonardo

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

6. Collaborazioni
6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

X SI

NO

6.2 Se si, con quale tipologia di soggetti?

Università degli studi di Trento, Elsa, Esperti Esterni (Ingegneri e dottorandi del dipartimento di Ingegneria Industriale, Dottorandi e professori del dipartimento di Giurisprudenza e scienze giuridiche), Enti Esterni (Trentino Trasporti)

7. Durata del progetto
7.1 Qual è la durata del progetto?

X Annuale
Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive riportate in seguito? (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)

Progettazione	Data di inizio 20/11/2017	Data di fine 31/03/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/03/2018	Data di fine 31/03/2018
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2018	Data di fine 31/05/2018
Valutazione	Data di inizio 01/05/2018	Data di fine 30/06/2018

8. Luogo di svolgimento
8.1 Dove si svolge il progetto?

Dipartimento di Ingegneria, Via Sommarive 9, Povo (TN)

9 Ambiti di attività
9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo

X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica **10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?**
Cittadinanza attiva e volontariato
Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
X Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
Altro specificare

11. Obiettivi generali: **11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?** *Obiettivi legati ai giovani*
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
X Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
X Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro specificare

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro specificare

12. Obiettivi specifici **12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?**
1 Fornire un'occasione per applicare conoscenze teoriche ad un'applicazione concreta e reale, che impieghi e incentivi l'utilizzo di soft skills quali team working e problem solving.
2 Creare un ambiente educativo che simuli una situazione lavorativa futura, supportato da professionisti ed esperti nei rispettivi settori che riescano a guidare nelle scelte le varie squadre.
3 Creare un ponte tra università e scuole dell'obbligo, ed allo stesso tempo tra passione e professione, così da permettere una visione più ampia del percorso di studi universitario dal punto di vista della crescita personale e professionale.
4
5

13. Tipo di attività **13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**
Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura…)
X Eventi (convegni, concerti, ecc)
Visite a istituzioni / confonti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
X Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro specificare

14. Descrizione del progetto **14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**
Il progetto è pensato per simulare, all'interno di un ambiente universitario, le dinamiche e le situazioni presenti nel mondo lavorativo e nello specifico quello delle start-up. Lo sviluppo di soft skills come il problem solving e il team working spesso non trovano spazio nell'ambiente universitario italiano, L'intento dell'associazione è avvicinare gli studenti al mondo lavorativo con una 'simulazione' di quel che sono le dinamiche dell'industria del software e delle start-up. Le persone coinvolte saranno studenti delle facoltà di Ingegneria di Trento e gli studenti di Giurisprudenza per quanto riguarda le competizioni, mentre per le esposizioni saranno per lo più presenti studenti di Ingegneria ed appassionati del mondo digitale e makers(artigiani digitali), sempre appartenenti all'Università di Trento.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

La manifestazione avrà luogo nella prima metà di Maggio nel segmento B del Polo Scientifico F. Ferrari di Povo. I destinatari del progetto sono tutti gli studenti delle facoltà ingegneristiche per quanto riguarda il Project prototyping e l'Application development, studenti di giurisprudenza per la parte di Legal conditions, e tutti gli appassionati di materie scientifiche e tecnologiche per quanto riguarda l'Expo, che è aperto alla visita anche agli studenti del quinto anno delle scuole superiori che si stanno orientando verso il mondo universitario (nello specifico quello ingegneristico). Le tre competizioni verteranno sulla realizzazione di un progetto fisico, uno software (app) e uno di tutela del diritto informati e proprietà intellettuale. Tutta la manifestazione inizierà e si concluderà nell'arco della giornata.

Le tre competizioni consisteranno in:
1-Progettazione e renderizzazione di un app utile agli studenti, nello specifico l'idea verte su un'applicazione per l'agevolazione dei trasporti (con la partecipazione di Trentino Trasporti). Questa parte è aperta a tutti, ma nello specifico è rivolta ad ingegneri.
2-Realizzazione di un contratto e delle Condizioni di Utilizzo dell'app citata al punto 1. Questa parte della competizione è rivolta a studenti di Giurisprudenza che si troveranno a dover gestire condizioni sulla proprietà intellettuale e sull'utilizzo dell'app da parte del fruitore finale. Questa competizione è organizzata con l'aiuto di Elsa Trento.
3-Sviluppo d'un progetto fisico che implichi l'utilizzo di nozioni ingegneristiche di fisica, meccanica, ma anche creatività e innovazione. Verrà infatti chiesto di produrre un prototipo partendo da un oggetto già esistente, ma che dovrà essere elaborato per sottostare alle rigide condizioni della competizione.

Infine, durante tutta la giornata, sarà presente un'esposizione (expo) con progetti e tesi degli studenti che possano essere di stimolo per altri coetanei e anche per gli studenti delle scuole superiori che stanno effettuando scelte per il loro percorso post-diploma.

Project prototyping:
-prototipazione fisica di un oggetto
-60 persone partecipanti circa (costo iscrizione 3 euro a persona)
-premio in denaro tramite un buono acquisto per materiale educativo

Application development (studenti informatica e gestione d'impresa):
-sviluppo app e creazione interfaccia/funzionalità dell'app o del servizio
-30 persone partecipanti circa (costo iscrizione 3 euro a persona)
-premio in denaro tramite un buono acquisto per materiale educativo /opportunità di lavoro con l'ente esterno

Legal conditions (collaborazione con ELSA):
-Caso di studio con manualetto esplicativo (leggere sopra dettagli)
-Insegnanti specializzati in materia per supporto
-30 persone partecipanti circa (costo iscrizione 3 euro a persona)
-premio in denaro tramite un buono acquisto per materiale educativo

Expo:
-Formula Sae
-Tesi studenti laureanti o in corso
-Spazio espositivo con test droni e oggetti radiocontrollati
-Progetti degli studenti makers
-20 persone partecipanti + gli studenti delle superiori che vorranno venire a visitare
-premio in denaro per la migliore opera tramite un buono acquisto per materiale educativo

Invito:
-studenti superiori a venire a curiosare (accordarsi con i presidi)

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi
L'intento dell'associazione è quello di creare una situazione che possa simulare un ambiente lavorativo con dinamiche contemporanee, che si trovi a far fronte alle nuove richieste del mondo lavorativo. Così facendo lo studente si sentirà spronato nel fare collegamenti tra le materie studiate e impiegare un approccio pratico a problemi di tipo progettuale e/o legislativo. In più l'expo costituisce uno stimolante luogo di scambio di esperienze ed interessi, di grande aiuto per mettere in contatto e far conoscere menti che lavorano a progetti innovativi, progetti che possono vedere in futuro lo sviluppo (o la nascita) di collaborazioni. Dalla start-up simulata nella competizione, l'idea di ASI Leonardo è quella di proporre il progetto vincitore ad un azienda esterna (o perché no, gli studenti stessi potrebbero cogliere l'occasione per svilupparla essi stessi) ed eventualmente se risulterà realmente innovativo ed utile, farne un prodotto finito fruibile dalla comunità studentesca.

14.4 Abstract
Creazione di una start up per i trasporti, utile per gli studenti, contornata da un'expo dove lo studente è al centro dell'attenzione. Il concorso propone la simulazione di un ambiente lavorativo con dinamiche contemporanee, che si trovi a far fronte alle nuove richieste del mondo lavorativo. Il concorso verrà svolto in una giornata. Una giornata fatta da studenti per studenti, anche per studenti delle superiori.

15. Target 15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto? Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.
Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Giovani 30-34 anni
Giovani 34-39 anni
X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro specificare
Numero organizzatori 30

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Giovani 30-34 anni
Giovani 34-39 anni
X Altri adulti significativi
Altro specificare
Numero partecipanti attivi 30

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
Tutta la cittadinanza
X Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Giovani 30-34 anni
Giovani 34-39 anni
X Altri adulti significativi
Altri specificare
Numero fruitori 140+

16. Promozione e comunicazione del progetto **16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto**
Nessuna comunicazione prevista
X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
X Telefonate / SMS
Altro specificare

17. Valutazione **17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 Numero di partecipanti alla competizione
2 Numero di espositori e visitatori durante la giornata
3 Questionario interno al direttivo
4
5

18. Piano finanziario del progetto **18.1 Spese previste**	
Voce di entrata	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) prototipazione	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 350,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) rimborso spesa per chi dell'associazione porterà tutto il materiale alla location della manifestazione, rimborso viaggi esperti e/o giudici alla competizione esterni	€ 200,00
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) premi per le competizioni	€ 700,00
12. Altro 2 (specificare) after movie, foto e promozione post evento	€ 350,00
13. Altro 3 (specificare) rinfresco	€ 200,00
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 240,00

Totale A: € 2640,00

18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio provinciale previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio provinciale (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 360,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 360,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 2280,00

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGA	
Voce di entrata	importo
Finanziamenti di soggetti membri del Tavolo (specificare quali)	€
Finanziamenti di enti pubblici del territorio provinciale (specificare quali)	€
Finanziamenti di soggetti privati del territorio provinciale (specificare quali)	€
Autofinanziamento	€ 300,00
Altro (specificare)	€
Altro (specificare)	€

Totale: € 300,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 2280,00	€ 0,00	€ 300,00	€ 1980,00
percentuale sul disavanzo	0 %	13.1579 %	86.8421 %