

IMPRESA CAMPUS 2020 2° CALL

PROGETTI AMMESSI AL TRAINING

NOME DEL PROGETTO	TEAM	DESCRIZIONE BUSINESS IDEA
GREENWAY	Macchiavelli Tania Renzetti Alessandro	Creazione di una piattaforma di vendita diretta e distribuzione tra PMI agricole e consumatori, che sia vantaggiosa per entrambe le parti.
SKILL IN THE GAME	Malossi Mattia Iossa Silvia Siringo Massimo Calamassi Edoardo	Programma dove il cliente può mettersi alla prova in giochi che hanno l'obiettivo di testare e certificare le competenze trasversali, dal punto di vista sia individuale che di gruppo.
FEEDINAPP - IL TUO RISTORANTE IN TASCA	Bavecchi Matteo Oros Alexandru	Realizzazione di un menù digitale, multilingua, aggiornabile in tempo reale, che sfrutta la tecnologia Bluetooth.
CURA SUI	Borselli Novella Bemporad Sarah Battiato Debora	Creazione di una piattaforma online in cui i clienti una volta iscritti possano usufruire di: 1) videoconferenze di supporto socio-pedagogico; 2) supporto scolastico e d'integrazione sociale nei confronti di bambini con difficoltà di apprendimento.
PALEO[FAB]LAB	Bartolini Lucenti Saverio Pandolfi Luca Rook Lorenzo	Servizi di scansione, stampa 3D, formazione e consulenza per il loro utilizzo e per la costruzione di percorsi didattico educativi ad hoc.
"LA PIAZZA"	Battistini Anna Neri Filippo Petri Giulio	Progetto per gestire le piante di aranci del centro storico di Massa, realizzando prodotti dai frutti derivanti e, al contempo, coordinando la manutenzione e pulizia degli spazi pubblici ornati dalle piante.
DISCOVERY UMBRIA	Benedetti Maria Eletta Federici Giulia Mancini Giulia	Piattaforma che fornisce ai clienti contenuti informativi e illustrativi sul patrimonio artistico, culturale e sociale presente in Umbria. In particolare, l'utente potrà consultare attività e luoghi di interesse limitrofi dove trascorrere il proprio tempo libero.
VIDIT	Beni Tommaso Innocenti Dalila Follesa Martina	Servizio per la digitalizzazione a servizio della ricerca e della didattica universitaria, in particolare per la produzione di contenuti multimediali e di produzioni grafiche.

NOME DEL PROGETTO	TEAM	DESCRIZIONE BUSINESS IDEA
GEOGRAFIA DEL TERRITORIO E DELL'EREDITÀ CULTURALE (GEOTEC)	Deguy Pauline Isabelle Biondi Andrea Rocchi Filippo	Supporto agli enti locali per la realizzazione di progetti mirati alla promozione del patrimonio culturale, così da essere un valore aggiunto nelle politiche di sviluppo territoriale, specialmente per le zone definite marginali.
REEMAKERS	Eclizietta Leonardo Rorandelli Gabriele	Sviluppo di una piattaforma fisica e digitale che aggrega artigiani e imprenditori al fine di promuovere l'economia circolare nel riuso sostenibile degli scarti di produzione.
CAN'T WASTE	Reali Giada Nerpiti Azzurra Taiuti Gabriele Marri Alessio Ceccarelli Anna	Sviluppo di un app che permette di ridurre lo spreco alimentare nelle fasi di distribuzione e consumo. L'applicazione offre la possibilità agli utenti di scegliere il supermercato aderente più vicino, mettere i prodotti nel carrello virtuale e scegliere l'orario di ritiro.
CFGC	Sbardella Marco Davini Viola Marchionne Ilaria Pandolfini Eugenio	Creazione di un modello di comunicazione organizzativa che formi il personale sanitario ad un nuovo comportamento comunicativo per valorizzare la grande mole di dati che quotidianamente riceve dai cittadini così da avviare una comunicazione basata sugli effettivi bisogni di conoscenza
METABRIKS	Shullani Dasara Baracchi Daniele Bellandi Andrea Cavaliere Alice Laszlo Stefano Cimbalo Vincenzo Andrea Putti Edoardo Giachi Giulio	Sviluppo e realizzazione di dispositivi per il controllo dei processi produttivi in ambito industriale e non (es. analisi di laboratorio), finalizzati alla raccolta delle informazioni funzionali alla ottimizzazione degli stessi.
INFANTEM.LAB	Lencioni Elisa Prisco Giada Fregonas Camilla Gorokhovatskaya Anna Miccinesi Teresa Caroti Tommaso	Migliorare la qualità della vita dei dipendenti e degli studenti dell'Università di Firenze, con figli in età zero-sei anni, creando un laboratorio permanente che vada incontro alle esigenze di chi lavora/studia e promuova il sostegno alla genitorialità.
A DAY AS A BOURBON	Afqir Oussama Castelluzzo Vincenzo Cianchi Edoardo	Creazione di una piattaforma attraverso la quale i visitatori di un luogo (gli utenti) possono aver accesso al contatto con persone originarie di quell'area e trascorrere del tempo nelle loro abitazioni mangiando i loro piatti tipici ed ascoltando le storie tipiche della cultura locale.