

IMPRESA CAMPUS UNIFI 2023 -1°CALL
PROGETTI AMMESSI ALLA FASE II DEL TRAINING

NOME DEL PROGETTO	TEAM	DESCRIZIONE BUSINESS IDEA
A.R.I. 4.0	Nardomarino Valerio Manetti Gherardo Giannelli Lorenzo Fiore Marco	<p>L'obiettivo del progetto Automatic Railway Insection 4.0 consiste nel prevenire i guasti alle rotaie tramite l'installazione di un sistema sensoristico su un carrello del treno, collegato ad un software che analizzando i dati ricevuti monitora lo stato di salute della rotaia.</p> <p>Ad oggi i sistemi di monitoraggio delle rotaie prevedono costi eccessivi e tempistiche elevate. La scelta di effettuare un controllo periodico e a campione comporta l'impossibilità di un'informazione aggiornata; la grande estensione della rete ferroviaria rende l'individuazione di un difetto locale molto difficile e i controlli causano ritardi e intasamenti.</p> <p>Il servizio sarà destinato ai gestori delle infrastrutture ferroviarie nazionali ed estere e ai gestori delle infrastrutture tramviarie e metropolitane e avrà ad oggetto l'installazione del sistema e report specialistici e personalizzati contenenti aggiornamenti predittivi sulla performance e sullo stato di salute delle rotaie.</p>
AGRIECOVOLT	Ferretti Lorenzo Pacini Gaio Cesare Carcasci Carlo Ademollo Andrea Serafini Francesco	<p>Il progetto consiste nello sviluppo di un nuovo sistema agrivoltaico che integra l'agriforestry, un sistema agricolo nel quale specie vegetali arboree ed erbacee vengono coltivate sulla medesima superficie di suolo, con pannelli fotovoltaici elevati da terra che saranno installati a intervalli regolari lungo i filari alberati per produrre energia da fonti rinnovabili con ridotto impatto paesaggistico.</p> <p>Questo modello propone una soluzione per le aziende agricole biologiche e biodinamiche che devono affrontare problemi quali i costi elevati dell'energia elettrica, il carattere aleatorio del prezzo dell'energia e la mancanza di competenze per la progettazione di un impianto per la produzione di energia rinnovabile.</p> <p>Secondo obiettivo del progetto è la costruzione di una Comunità Energetica Rinnovabile (CER) in cui ogni azienda agricola è sia produttore che consumatore di energia, condividendo l'energia prodotta in eccesso invece di reimmetterla in rete. In questo modo l'azienda ha accesso ad un incentivo su tutta l'energia condivisa con la comunità.</p>
AROUND YOU	Piccinini Fabio Settembrini Marcello Cinelli Francesco	<p>Obiettivo dell'idea di business è migliorare il wellness delle donne di età compresa tra i 35 e i 60 anni di età, grazie ad un team interdisciplinare che supporta le loro attività personali quotidiane.</p> <p>Il progetto si sviluppa nella costituzione e collaborazione di un team multidisciplinare - nutrizionista, psicologo, fisioterapista e medico- con lo scopo di offrire un servizio completo di supporto e sviluppo della persona, attraverso la creazione di un programma personalizzato, chiamato PIANO VITA, che considera e valuta i "6 pilastri del benessere" (attività fisica, corretta alimentazione, meditazione, relazioni felici, musica e contatto con la natura).</p>

		<p>Il PIANO VITA verrà strutturato con visite in studio con i professionisti e con un servizio digitale di supporto alle attività quotidiane del cliente, come l'organizzazione dei pasti, la programmazione dell'attività fisica e di meditazione. L'App permetterà un'interazione continua con il cliente, fornendo consigli personalizzati e prevedendo la possibilità di inviare feedback sul completamento degli obiettivi quotidiani.</p>
CLUB RESERVE	<p>Ascione Francesco - Massimo Battaglia Chiara Acosta Jamileth Bartolini Annalisa Raggioli Lorenzo</p>	<p>L'idea consiste nella creazione di una piattaforma e-commerce che consenta ai locali notturni fiorentini di pubblicizzare e gestire eventi in modo più semplice, e ai clienti di comunicare direttamente con i locali. Nello specifico, da un lato le discoteche e i locali notturni dell'area metropolitana fiorentina avranno una pagina dedicata nella quale potranno inserire le informazioni relative alla struttura, agli eventi in programma e ai servizi offerti; dall'altro i singoli clienti, tramite l'applicazione, avranno un panorama delle serate e potranno direttamente acquistare determinati servizi, come l'ingresso, il guardaroba, il tavolo, etc. Questo permetterà una maggiore accessibilità alle informazioni e ai servizi offerti dai locali della zona e una semplificazione della gestione degli stessi.</p>
dB SOUND	<p>Amodeo Veronica Secchi Simone Pizzamano Niccolò Brocchi Fabio Bianco Francesco</p>	<p>DbSound propone servizi di consulenza tecnica in Acustica Edilizia e Ambientale per il benessere acustico e la tutela dal rumore a supporto delle Amministrazioni Comunali. Nello specifico si rivolgono ai tecnici degli Uffici dell'Edilizia Scolastica che devono avvalersi per legge dell'affiancamento di figure qualificate nel settore acustico al quale affidare valutazioni tecniche ed eventuali interventi di correzione.</p> <p>DbSound si pone pertanto come soluzione al problema di autonomia delle Amministrazioni Pubbliche nell'effettuare una prima ed efficace valutazione su larga scala delle condizioni acustiche del patrimonio scolastico e nell'evidenziare pertanto criticità e priorità, al fine di favorire una migliore gestione di tempo e risorse ed una maggiore efficacia d'intervento, prima dell'affiancamento del Tecnico Acustico.</p> <p>DbSound si propone come obiettivo ultimo quello di diventare uno spin-off universitario che propone soluzioni e metodi efficaci e alternativi per la risoluzione delle principali problematiche sulla qualità acustica indoor e outdoor. I suoi interlocutori saranno pubbliche amministrazioni, aziende, privati e mondo della ricerca.</p>
HUMAN CREATIONS	<p>Moricciani Gabriele Paolini Gabriele</p>	<p>Il progetto propone lo sviluppo di un software di interfaccia tra dispositivi biometrici indossabili ed i videogiochi. In particolare, il progetto prevede di utilizzare "wearable devices", ovvero dispositivi facilmente indossabili (bracciali, smartwatch etc.) ed a basso costo, capaci di misurare segnali biologici della persona che li indossa (ad es. battito cardiaco) per creare delle esperienze di video-gaming di qualità migliore.</p> <p>Il videogioco infatti sfrutterà i dati disponibili sullo stato emotivo del giocatore provenienti dal dispositivo biometrico per creare un'esperienza di gioco virtuale più immersiva e coinvolgente. L'idea innovativa sta quindi nell'uso non convenzionale dei wearable devices, che diventano uno strumento di intrattenimento.</p>

		Il mercato di riferimento sarà costituito dalle aziende di sviluppo di videogiochi medio/piccole che solitamente non possiedono le competenze per sviluppare software che integrino lo stato emotivo dell'utente nei videogiochi.
KEEP IN CONTACT	Polara Giovannino Mirisola Gabriele Boni Dario	Il progetto ha l'obiettivo di migliorare l'attuale sistema delle visite di idoneità sportiva. Nel periodo compreso tra agosto a dicembre, mesi di alta stagione, la richiesta di visite di idoneità è altissima rispetto alla disponibilità dei medici e ciò comporta sia lunghe liste di attesa, con grave danno all'utenza che potrebbe avere impegni sportivi impellenti, sia visite condotte in modo approssimato e sbrigativo. Durante il periodo di bassa stagione invece, quando la richiesta di certificati diminuisce, viene a crearsi un problema territoriale: per ottimizzare il numero delle visite, i medici dello sport tendono ad accentrarsi nelle aree metropolitane, lasciando scoperte aree extraurbane, creando così un disagio all'utenza di queste zone. Da qui nasce l'idea di progettare un sistema di tele-refertazione per le visite di idoneità sportiva con medici specialisti operanti da remoto e infermieri formati operanti in presenza. Ciò permetterebbe di svincolare i centri sanitari dalla presenza fisica del medico specialista. L'applicativo inoltre, andrà a ricordare allo sportivo la necessità del rinnovo del certificato in prossimità della scadenza dello stesso. L'applicativo potrebbe inoltre essere impiegato anche alla refertazione dei tracciati elettrocardiografici basali, ampliando il mercato di riferimento anche alle farmacie.
PROGETTO D.A.N.T.E.	Naldi Eletta Niccolai Adelmo Lazzeri Marco Bertiato Francesco	L'idea di impresa consiste nella creazione di una piattaforma digitale che metta in contatto diretto i turisti e le guide turistiche, con il desiderio di valorizzare il patrimonio artistico, storico e culturale. A tale scopo la soluzione proposta è quella di realizzare una piattaforma tecnologica che da una parte faccia da vetrina a guide turistiche e facilitatori (chiunque possiede conoscenze in tale settore), dall'altra consenta all'utente-turista di accedere e interagire con le guide tramite una serie di filtri (geolocalizzazione, tariffe, lingua, disponibilità di tempo) in modo semplice e veloce.
TODA	Schettini Tobia Cagnola Andrea Bandelli Francesco	Il progetto ha l'obiettivo di creare un marketplace che renda più semplice l'acquisto di prodotti alimentari locali e di qualità e, al tempo stesso, che fornisca alle aziende produttrici territoriali una clientela più ampia e un migliore servizio di consegna. La piattaforma digitale permetterà, tramite un'interfaccia a mappa, di visualizzare, acquistare e ricevere prodotti agroalimentari locali. Il servizio andrà a valorizzare l'economia locale e a creare un sistema di distribuzione diretto alla riduzione di sprechi ed emissioni.

WAKE APP CITY	Baldanzi Tommaso Castellani Edoardo Masini Matteo Valiani Laura Piovaccari Alessandro	L'idea nasce dalla volontà di rendere più attrattive le risorse che i piccoli comuni italiani hanno da offrire ma che non valorizzano sufficientemente, aumentando al contempo le opportunità di socializzazione e di svago. Il progetto Wake App City sarà una web-app incentrata sull'offerta naturalistica e socio-culturale delle città, a partire dal Comune di Sesto Fiorentino, che unisce una sezione informativa riguardante le attività del territorio, ad un'interazione di tipo social tra gli utenti. Il servizio offrirà informazioni circa le attività da svolgere sul territorio in modo facile, veloce e interattivo.
--------------------------	---	--