

PROPOSTE PER L'ATTUAZIONE DEI PROGRAMMI

Denominazione RIR / Distretto _____ Euteknos_____

Soggetto giuridico rappresentante ____Coop.Services_____

(nota: Compilare una scheda per progetto)

PROGETTO DI RICERCA, SVILUPPO TECNOLOGICO E INNOVAZIONE

ID. Progetto __ Denominazione __ PERSONE E COMPETENZE AL CENTRO DELLA TRASFORMAZIONE. Sistemi avanzati per il design, la produzione e l'arredamento artistico.

Ambito di specializzazione di riferimento per il progetto	<input type="checkbox"/> Smart Agrifood <input type="checkbox"/> Sustainable living <input type="checkbox"/> Smart Manufacturing <input checked="" type="checkbox"/> Creative industries														
RIFERIMENTI ALLA RIS 3	<table border="1" data-bbox="400 954 1513 1413"> <thead> <tr> <th>SETTORI TRADIZIONALI</th> <th>SETTORI TRASVERSALI</th> <th>TECNOLOGIE ABILITANTI</th> <th>DRIVER INNOVAZIONE</th> <th>TRAIETTORIE DI SVILUPPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MANIFATTURIERO ARTISTICO</td> <td>CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)</td> <td> <input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione </td> <td> <input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività </td> <td> MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO </td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="384 1435 1513 1664"> Istruzioni per la compilazione della tabella: SETTORI TRADIZIONALI: indicare il settore di origine di riferimento per gli attori coinvolti nel progetto SETTORI TRASVERSALI: indicare uno o più settori di possibile trasferimento, ricaduta, dei risultati e della conoscenza prodotta in settore diverso rispetto a quello di origine TECNOLOGIE ABILITANTI / DRIVER INNOVAZIONE: selezionare una o più utilizzate in relazione al progetto proposto TRAIETTORIE DI SVILUPPO Riportare la (macro) traiettoria di sviluppo di cui al documento RIS3 </p>					SETTORI TRADIZIONALI	SETTORI TRASVERSALI	TECNOLOGIE ABILITANTI	DRIVER INNOVAZIONE	TRAIETTORIE DI SVILUPPO	MANIFATTURIERO ARTISTICO	CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)	<input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione	<input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività	MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO
SETTORI TRADIZIONALI	SETTORI TRASVERSALI	TECNOLOGIE ABILITANTI	DRIVER INNOVAZIONE	TRAIETTORIE DI SVILUPPO											
MANIFATTURIERO ARTISTICO	CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)	<input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione	<input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività	MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO											
Descrizione del progetto in termini di coerenza con la RIS3	<p data-bbox="384 1697 1513 1861"> Declinare come il progetto persegue la traiettoria di sviluppo prescelta, declinandola nell'eventualità in una traiettoria di sviluppo più specifica. Inoltre, descrivere la coerenza con l'ambito di specializzazione prescelto, in che modo vengono intercettati i driver d'innovazione e quali tecnologie abilitanti vengono applicate e la loro qualità di applicazione. </p> <p data-bbox="384 1877 1513 1939"> Nell'ambito della smart specialization denominata "Creative Industries", il progetto in questione intercetta due traiettorie tecnologiche specificatamente: </p> <ul data-bbox="432 1966 1513 2063" style="list-style-type: none"> • MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO • TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO 														

	<p>In relazione al Piano Operativo di Euteknos (rev.0 del 31/05/2017), il progetto si inserisce nelle seguenti due linee di intervento:</p> <p><u>LI 1.1: Decorazione e disegno industriale</u> Recuperare il valore del “disegno”, cioè della capacità di proporre “decori” ed “ornati” canonici, di cui le imprese artistiche italiane erano tradizionalmente depositari, congrui con l’uso contemporaneo del loro prodotto e “opportuni” rispetto all’idea di decoro espressa dai mercati emergenti: è noto ormai che i clienti esteri richiedono all’Italia i segni del suo passato, reinterpretati alla luce delle nuove funzionalità. La rete intende quindi ricostituire questo capitale di competenza e trasformarlo in un asset territoriale, riconfigurando modelli di business a maggiore valore aggiunto. Accanto al valore economico generato s’intende creare un’identità per il prodotto, certamente in una chiave internazionale.</p> <p><u>LI 2.1: Prototipazione rapida e additive manufacturing</u> Il settore del decoro artistico, in particolare, oltre a qualsiasi attività produttiva può trovare motivo di innovazione di processo e di prodotto dall’utilizzo della tecnologia. Lo stato di avanzamento delle tecnologie utilizzate, sia software che hardware, consente processi di progettazione più rapidi, economici ed efficienti, offrendo l’opportunità di sperimentare a basso costo diverse soluzioni di materiali. Designer e produttori possono quindi utilizzare prototipi a basso costo per comunicare al meglio gli aspetti estetici e funzionali del manufatto, prototipi che possiedono le stesse caratteristiche dei prodotti finali e, nel caso in cui debbano essere sottoposti a test funzionali, permettono di identificare potenziali difetti di progettazione. L’obiettivo finale è quello di introdurre progressivamente tecnologie e metodologie innovative per il Design e la produzione personalizzata di nuovi prodotti con la Stampa 3D, specificatamente per l’industria artistica.</p>						
Macro categoria d’intervento	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td>Ricerca industriale</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td>Sviluppo sperimentale di prodotto</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td>Innovazione di processo o organizzativa</td> </tr> </table>	X	Ricerca industriale	X	Sviluppo sperimentale di prodotto	X	Innovazione di processo o organizzativa
X	Ricerca industriale						
X	Sviluppo sperimentale di prodotto						
X	Innovazione di processo o organizzativa						
Motivazioni e presupposti all’attuazione del progetto con identificazione della problematica o opportunità da sviluppare	<p>La combinazione tra nuovi strumenti digitali e antichi saperi è il filo conduttore dei mestieri creativi più richiesti negli ultimi 5 anni. Il primo di questi è il designer, che deve possedere le competenze tecniche, gestionali, professionali tipiche, combinate e integrate con le nuove competenze informatiche e digitali, con le abilità di comunicazione e interazione nei social-network, con le modalità di collaborazione in ambienti di lavoro meno gerarchici e strutturati, più tecnologici e dinamici. Dall’analisi realizzata dall’Istituto europeo di design, elaborando i dati di Unioncamere ed Eurostat, emerge che l’industria creativa nazionale è una realtà concreta con circa 178mila imprese, seconda in Europa solo alla Germania. Cresce la domanda di designer che sappiano accostare l’efficienza energetica a soluzioni estetiche gradevoli seguendo un’“innovazione verde” che concilia bellezza, funzionalità e sostenibilità. I partner del progetto hanno la necessità di figure che sappiano ricreare un’identità di prodotto, in chiave internazionale, essendo in grado di recuperare il valore del “disegno”, cioè della capacità di proporre gli stili canonici, di cui le imprese italiane sono tradizionalmente depositarie, unito alla funzionalità e adatto alle esigenze espresse dai mercati emergenti: i clienti esteri richiedono all’Italia i segni del suo passato, reinterpretati alla luce delle nuove funzionalità.</p> <p>Il processo di ripensamento creativo del prodotto è accompagnato dalla digitalizzazione dei processi produttivi. A chi si occupa di design e progettazione sono richieste nuove competenze per l’utilizzo di tecnologie avanzate e nuovi materiali (additive manufacturing) che consentono produzioni veloci, anche per piccoli lotti, capaci di rispondere idoneamente ai mercati globali (in termini di tempi e costi di progettazione, di industrializzazione, di distribuzione, di vendita, di assistenza post vendita, di fidelizzazione del cliente, ecc.) e incontrare una domanda che richiede sempre più, oltre alla funzionalità, caratteristiche che trascendono il prodotto legate a storia, cultura, tradizione e costume. Lo stato di avanzamento delle tecnologie, sia software che hardware, consente, infatti, processi di progettazione e prototipizzazione più rapidi, economici ed efficienti, offrendo l’opportunità di sperimentare a basso costo diverse soluzioni di materiali. Designer e produttori possono quindi utilizzare prototipi a basso costo per comunicare al meglio gli aspetti estetici e funzionali del manufatto, ed effettuare test funzionali, che permettano di identificare potenziali difetti.</p>						

	<p>Per questo i partner aziendali intendono introdurre progressivamente tecnologie e metodologie innovative per il Design e la prototipazione personalizzata di nuovi prodotti servendosi delle tecnologie avanzate di laboratori innovativi. E per questo hanno bisogno di giovani in grado di acquisire velocemente le competenze adatte ad affrontare il mercato.</p>
<p>Obiettivi previsti con la realizzazione del progetto</p>	<p>Gli obiettivi saranno raggiunti attraverso “percorsi ibridi” per formare il mix di competenze ricercato dalle imprese e alle quali i giovani sono più portati, facilitandone l’inserimento nel mercato del lavoro, sia come lavoratori che come imprenditori. I giovani saranno coinvolti in percorsi di potenziamento delle competenze richieste per passare dai mestieri della tradizione a quelli della trasformazione. Attraverso l’intervento di formazione in presenza saranno fornite ai destinatari le competenze relative al disegno tecnico e d’ornato e digitalizzazione del progetto. All’inizio della formazione tecnologica saranno richiamate e completate conoscenze sulla normativa di disegno tecnico e la familiarità con l’ambiente IT-Aided Design, a partire dal disegno bidimensionale.</p> <p>L’attività formativa dedicata al CAD/CAE servirà a comprendere le tecniche di utilizzo delle “features” e delle lavorazioni, l’adozione delle librerie di componenti, le procedure di assemblaggio di sottoinsiemi e complessivi, l’estrazione della distinta base e la definizione dei cicli produttivi.</p> <p>Le attività di tipo laboratoriale serviranno a trasmettere le nuove competenze richieste a chi si occupa di progettazione e prototipazione che sconfinano nell’ambiente commerciale e nei processi di produzione. La sessione di modellazione solida servirà all’acquisizione delle funzionalità 3D, e nella sessione di rendering fotorealistico i destinatari apprenderanno l’utilizzo di un modellatore non vettoriale impiegato per le presentazioni commerciali e per le elaborazioni di realtà virtuale.</p> <p>Presso il centro di ricerca i destinatari acquisiranno invece competenze innovative sull’Additive Manufacturing.</p> <p>Le visite aziendali serviranno a verificare nel contesto lavorativo come sono utilizzati praticamente gli strumenti e i risultati finali, e confrontare alcune realtà di successo con l’esperienza dell’imprenditore su problemi e opportunità.</p> <p>La formazione on the job fatta attraverso il tirocinio in più aziende permetterà di unire teoria con “saper fare”, confrontando diversi contesti.</p> <p>Oltre alle capacità tecniche, per le imprese, assumono un’importanza rilevante le competenze soft, quali la capacità di adattamento, di lavorare in team, di assumere responsabilità, il problemi solving. Pertanto, ai destinatari saranno fornite “Pillole” di competenze trasversali attraverso esperienze outdoor, bootcamp e laboratori, che saranno sviluppate nelle attività di accompagnamento per facilitare il loro ingresso nel mondo del lavoro. La maggior parte dei destinatari seguirà il percorso versus lavoro, partecipando a interventi individuali di orientamento e ricerca attiva per delineare il proprio percorso professionale all’interno di aziende che cercano personale. Per i destinatari che hanno un’idea imprenditoriale sarà sviluppata un’attività di assistenza per aiutarli a definire il progetto e arrivare a stilare il business plan aziendale.</p>
<p>Descrizione tecnica del progetto</p>	<p>Descrizione intervento</p> <p>L’intervento intende formare un esperto in sistemi avanzati per il design e la produzione, che assuma il ruolo di veicolatore dell’innovazione, avendo un profilo ibrido, che possiede competenze creative, estetiche, sociali e tecnologiche. Il suo compito è, infatti, quello di comprendere e anticipare le esigenze del mercato, mediarle con le intenzioni aziendali e tradurle in un progetto concreto da realizzare su scala industriale.</p> <p>Attraverso l’intervento di formazione in presenza saranno fornite ai destinatari le competenze relative al disegno tecnico e d’ornato e alla digitalizzazione del disegno. All’inizio della formazione tecnologica saranno richiamate e completate conoscenze sulla normativa di disegno tecnico e la familiarità con l’ambiente di Computer Aided Design, a partire dal disegno bidimensionale. Sarà recuperato il valore del “disegno” per creare un’identità di prodotto sul mercato internazionale.</p> <p>Lo stato di avanzamento delle tecnologie, sia software che hardware, consente processi di progettazione più rapidi, economici ed efficienti, di quelli tradizionali, offrendo l’opportunità di sperimentare a basso costo diverse soluzioni di materiali.</p> <p>Designer e produttori possono, quindi, utilizzare prototipi a basso costo per comunicare al meglio gli aspetti estetici e funzionali del manufatto, potendolo sottoporre a test, che permettano di identificare eventuali difetti tecnici ed estetici rispetto alle esigenze di mercato.</p>

L'obiettivo finale è quello di introdurre progressivamente tecnologie e metodologie innovative per il Design e la produzione personalizzata di nuovi prodotti con la Stampa 3D. Saranno trasmesse le nuove competenze richieste dalle imprese a chi si dovrà occupare di progettazione e prototipazione, che sconfinano nell'ambiente commerciale e nei processi di produzione. La sessione di modellazione solida servirà all'acquisizione delle funzionalità 3D e nella sessione di rendering fotorealistico i destinatari apprenderanno l'utilizzo di un modellatore non vettoriale impiegato per le presentazioni commerciali e per le elaborazioni di realtà virtuale. L'attività formativa dedicata al CAD/CAE servirà a comprendere le tecniche di utilizzo delle "features" e delle lavorazioni, l'adozione delle librerie di componenti, le procedure di assemblaggio di sottoinsiemi e complessivi, l'estrazione della distinta base e la definizione dei cicli produttivi.

Nell'ambito della metodologia didattica "learning by doing", comprendendo spiegazione ed esemplificazione del docente, esercitazione e verifica degli apprendimenti per l'acquisizione di abilità operative e nozioni concettuali, saranno utilizzate metodologie innovative che riproducono in modo metaforico situazioni, logiche e contesti dell'agire organizzativo coerenti con le situazioni operative che debbono essere affrontate nella realtà dai partecipanti.

Obiettivi formativi:

Le professionalità richieste dai partners evolvono velocemente, assumendo la caratteristica di "lavori ibridi", per cui l'acquisizione di approfondite competenze tecniche in uno specifico ambito non è più il caposaldo: ciò che conta maggiormente, oggi, è la capacità di evolvere con il contesto, esprimendo polivalenza e flessibilità.

Il percorso formativo, sulla base di questi presupposti, è articolato in attività finalizzate all'inserimento lavorativo o all'avvio di Start Up attivate da giovani disoccupati.

Il progetto prevede i seguenti interventi.

1. **formazione** per il potenziamento nei destinatari di competenze hard per trasformare il "saper fare" in innovazione:

- Intervento di aggiornamento e perfezionamento tematico di lunga durata per sviluppare il passaggio dalle competenze tradizionali di disegno alla progettazione digitale, e l'acquisizione delle nuove competenze ibride richieste e riferite alla Prototipazione Virtuale e alla Building Information Modeling
- **BOOTCamp** per sviluppare attraverso il gioco le softskill richieste dal mercato (lavoro in team, problem solving, senso di responsabilità, resilienza)
- **Incontri con imprenditori** presso il centro di ricerca per entrare in contatto con infrastrutture innovative
- **visite di studio** mediante partecipazione a fiere ove approfondire la conoscenza delle tecnologie digitali e la loro applicazione rispetto alle necessità delle aziende della manifattura artistica.
- **visite aziendali** in realtà di rilievo per vedere praticamente nel contesto lavorativo come sono utilizzati gli strumenti e i risultati finali, potendo confrontarsi con realtà di successo e con l'esperienza dell'imprenditore su problemi e opportunità
- attività di **laboratorio** presso hub innovativo dove sviluppare un project work condividendo saperi ed esperienze
- **tirocinio** di 4+4 mesi presso almeno 2 soggetti ospitanti per ciascun destinatario per entrare in contatto con differenti contesti lavorativi

Il 40% delle attività formative saranno realizzate dopo la conclusione del primo tirocinio.

2. Accompagnamento al lavoro dei destinatari, incentrato su interventi individuali di orientamento e ricerca attiva per delineare il percorso professionale dei destinatari ed entrare in contatto con opportunità di lavoro, per individuare punti di forza e di debolezza del proprio profilo, rafforzando la motivazione e inquadrare le competenze apprese nei percorsi di sviluppo professionale "ibridi" nei quali potersi inserire.

Nell'ambito di tale azione è prevista la realizzazione di almeno tre colloqui in imprese, diverse dalle realtà partner di progetto, che sono alla ricerca della specifica figura professionale a cui il progetto si riferisce.

3. Un'azione dedicata **all'avvio d'impresa** dei destinatari portatori di idee imprenditoriali, attraverso attività di assistenza nella definizione del progetto d'impresa, e redigendo il business plan- modello di business, ricerca fonti di finanziamento, piano di marketing.

Il percorso intende fornire un giusto mix di competenze professionali e trasversali, con l'obiettivo finale di saper lavorare autonomamente, in una prospettiva sia di auto imprenditorialità che d'inserimento in azienda.

Descrizione del profilo professionale:

La figura professionale formata dovrà possedere conoscenze e competenze tecniche, necessarie per operare nell'ambito della ideazione, progettazione e produzione; capace di svolgere un ruolo tale da poter assistere le imprese nello sviluppo e la gestione dei processi di cambiamento organizzativo. Saprà come e dove reperire informazioni e dati per configurare organigrammi e processi e sarà anche in grado di rielaborarli in base alle esigenze dell'impresa. La professionalità emergente dal corso svilupperà, allo stesso modo, competenze sulle materie necessarie per organizzare e ottimizzare i processi legati all'organizzazione dei vari comparti aziendali specifici.

La figura professionale formata sarà quindi competente su aspetti legati all'ottimizzazione dei fattori produttivi e alla razionalizzazione dei processi operativi dall'ideazione alla produzione del manufatto artistico. Sarà, infatti, in grado di analizzare i flussi e le correlazioni all'interno dell'area aziendale che va dall'analisi del mercato all'ideazione di nuove proposte che elaborerà combinando conoscenze e abilità tecniche di progettazione e produzione, utilizzando tecnologie digitali 4.0. Inoltre, saprà sviluppare nuovi modus operativi e interfacciarsi con il management per definire nuove modalità operative. Dovrà altresì avere competenza sulla gestione dei clienti e dei fornitori ossia degli attori esterni al sistema azienda. I partecipanti di questo progetto formativo acquisiranno competenze trasversali in grado di:

- gestire progetti di cambiamento con un alto impatto organizzativo;
- comprendere quali sono le principali aree di criticità da gestire e come strutturarle;
- comprendere quali sono le competenze necessarie per gestire queste transizioni;
- coinvolgere i più stretti collaboratori affinché partecipino al processo di Change Management;
- isolare e gestire le principali resistenze al cambiamento.

Pubblicizzazione

Al fine di informare tutti i potenziali interessati al progetto, preliminarmente sarà svolta una specifica attività d'informazione e promozione per garantire la più ampia divulgazione del progetto sul territorio, al bacino di utenza più ampio possibile, con particolare attenzione ai soggetti a rischio di esclusione, garantendo pari opportunità d'informazione. Attraverso strumenti e canali mirati sarà, dunque, realizzata una campagna d'informazione alla quale parteciperanno attivamente i partners.

Tipologia Intervento

ITS articolato su annualità di 900 ore ciascuna delle quali almeno il 60% sono di tirocinio

Metodologie didattiche previste:

FPR: Formazione in presenza; RPL: Role-play; FIN: Formazione **intervento**

Case study

Tecnologie e attrezzature:

L'attività si svolgerà in aule adatte alla formazione sia dal punto di vista della sicurezza che della dotazione di supporti didattici. Le aule risultano adeguate alle norme vigenti in materia di antinfortunistica, igiene, tutela ambientale, prevenzione incendi e antincendio e infine alle norme di tutela della salute negli ambienti di lavoro. Gli spazi saranno dotati di attrezzature che consentono il regolare svolgimento delle lezioni. Si prevede l'utilizzo di strumenti quali: lavagna a fogli mobili, videoproiettore, PC e collegamento internet per ogni allievo, Sw per la progettazione e modellazione solida: Rhinoceros, Photoshop, Autocad 3DSMax.

Modalità di valutazione previste:

Il sistema di monitoraggio prevede la valutazione delle competenze in ingresso e in uscita, la valutazione della soddisfazione e la valutazione sommativa e finale delle competenze acquisite.

	<p>Parte del modulo di verifica degli apprendimenti sarà erogato a fine tirocinio per la verifica degli esiti di apprendimento attesi.</p> <p>Saranno utilizzati indicatori con cui cogliere la padronanza delle regole di selezione-combinazione di contenuti, di atteggiamenti e comportamenti, adatti ad affrontare e risolvere situazioni reali.</p> <p>Gli indicatori impiegati permetteranno di cogliere la padronanza dei criteri di scelta e combinazione di contenuti- atteggiamenti e comportamenti adatti ad affrontare situazioni connesse al ruolo.</p> <p>Saranno valutate le competenze in ingresso per ogni unità formativa, attraverso test o esercizi che saranno stabiliti con i docenti. Lo stesso sarà effettuato al termine di ogni unità formativa per la verifica degli apprendimenti in uscita.</p>
<p>Eventuali criticità ostative alla realizzazione del progetto</p>	<p>La “Ricerca & Sviluppo” è una funzione tipicamente presente nelle realtà di impronta industriale o ad elevato contenuto tecnologico. Il gap dei settori di riferimento (settore del mobile d’arte, del decoro e della riqualificazione architettonica) è legato alla ridotta dimensione dell’impresa (spesso artigianale o laboratorio artistico) e quindi alla ridotta (se non anche assente) capacità di investimenti e competenze tecnologiche avanzate necessarie per l’ambito produttivo sia seriale che esclusivo (pezzi unici).</p> <p>Per superare questa barriera, il centro di competenza adotterà un modello organizzativo/di servizio che applica pratiche di condivisione tra pari, secondo modelli che si stanno imponendo nella prassi economica degli ultimi anni e che vanno sotto il nome di "sharing economy". La fruizione di beni o servizi è basata sull’accesso temporaneo e condiviso, il cosiddetto "consumo collaborativo", in alternativa all’acquisto ed al consumo proprietario che spesso comporta un sottoutilizzo della risorsa (anche per carenza di competenze tecniche specifiche).</p> <p>La figura chiave é quella dell’artista, nelle sue specializzazioni di decoratore ed ornataista. Questa deve tornare ad essere lo snodo fondamentale delle varie filiere che dalla progettazione portano alla realizzazione di tutti i manufatti. L’artista però dev’essere tale, cioè autentico depositario dei repertori e propositore di un “disegno” cioè di una proposta artistica imperniata su regole canoniche di composizione, proporzione, ordine e simmetria, in linea con la canonica tradizione artistica e culturale italiana. Tenuto conto di tutto ciò, nella parte iniziale di ricerca devono essere sviluppate nuove conoscenze e capacità in grado di coniugare le istanze artistiche con quelle legate ad un processo industriale, quindi elaborare algoritmi implementabili in sistemi esperti di ecodesign digitale</p>
<p>Fattibilità industriale e prospettive di mercato</p>	<p>Le aziende coinvolte manifestano una forte necessità di sviluppare un nuovo concetto di design con un valore aggiunto spendibile a scala mondiale.</p> <p>Il punto di forza del centro di competenza che si intende avviare, è la capacità di trasferire la conoscenza artistica in applicazioni manifatturiere, attraverso la fruizione di un servizio ad elevato contenuto tecnologico.</p> <p>Grazie a questo valore, il centro di competenza si pone come interlocutore, raro sul mercato, capace di affiancare le aziende della Manifattura Artistica, fornendo l’impulso agli artigiani/artisti per lo studio di nuovi stili formali ora accantonati per la necessità di investimenti.</p> <p>La competenza specifica sarà quindi la capacità di gestione della conoscenza artistica contenuta nelle opere d’arte opportunamente catalogate, conoscenza che permetterà di individuare le informazioni più adatte alla soluzione di un problema e renderle disponibili per la soluzione del problema stesso. I processi quindi caratterizzanti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisizione digitale delle opere d’arte; - rappresentazione, elaborazione (editing); - condivisione e utilizzo della conoscenza artistica in applicazioni manifatturiere. <p>Ben inserito all’interno della RIR Euteknos, il centro di competenza sarà un punto d’incontro delle conoscenze artistiche e delle competenze dei distretti veneti della cosiddetta “<i>creative industries</i>”, in particolare quelli della Ceramica artistica di Nove e Bassano del Grappa, del Legno Arredo del Trevigiano, del Marmo e pietra del Veronese, del Mobile di Verona, del Vetro artistico di Murano e vetro del Veneziano.</p>

Definizione della partnership partecipante	<p>Elencazione dei soggetti della conoscenza partecipanti al progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accademia delle Belle Arti di Bologna • Dip. di progettazione e pianificazione in ambienti complessi - Università Iuav di Venezia • t²i trasferimento tecnologico e innovazione s.c. a r.l. • TECNOLOGIA & DESIGN s.c. a r.l. <p>Individuazione del n. di imprese attuatrici del progetto: almeno 10 imprese coinvolgibili-</p>		
Durata complessiva del progetto	<p>Mesi totali 30</p>		
Fasi del progetto (articolazione)	<p>1- Ricerca industriale “Design Artistico/industriale” mese inizio 1 mese fine 12 Id. fase /obiettivo finale 1.1. Sviluppo dei codici di integrazione tra i processi di progettazione artistica e industriale</p> <p>2- Sviluppo sperimentale mese inizio 12 mese fine 24 Id. fase /obiettivo finale 2.1. Applicazione delle nuove tecniche di progettazione e prototipizzazione</p> <p>3- Innovazione di processo mese inizio 14 mese fine 30 Id. fase /obiettivo finale 3.1. Definizione dei supporti digitali, formalizzazione dei processi e loro ingegnerizzazione. Prototipi e preserie.</p>		
Piano di spesa previsionale	<p>Quota imprese</p>	<p>Quota pubblica</p>	<p>Importo totale</p>
	<p>€ 200.000</p>	<p>€ 200.000</p>	<p>€ 400.000</p>
	<p>Ripartizione percentuale tra voci di costo</p>		
	<p>Voce di costo 1 (es. personale) 40 %</p>	<p>Voce di costo 2 (es. strumenti attrezzature) 30 %</p>	<p>Voce di costo 3 (consulenti / costi esterni) 30 %</p>