

Bando StartUp

Risorse investite

30 milioni

- Linea 1 Big data: 8 milioni
- Linea 2 Cultura ad impatto aumentato: 14 milioni
- Linea 3 Social Innovation Cluster: 7 milioni
- Linea 4 Contamination Labs: 1 milione

Il valore dei progetti presentati può variare da un minimo di 400.000 € ad un massimo di 1.200.000 €, per una durata di 24 mesi.

Nel caso dei CLab, il valore complessivo dei progetti presentati può essere di massimo 200.000 €, per una durata di 24 mesi.

Beneficiari

Micro, piccole e medie imprese delle regioni Convergenza (Campania, Calabria, Puglia, Sicilia) attive da meno di sei anni (start-up o spin-off) in collaborazione con università, centri di ricerca, amministrazioni pubbliche e grandi imprese. Nel caso della linea "Contamination Labs", i beneficiari dell'intervento sono le università delle Regioni Convergenza.

Tempi

A partire dal 13 marzo 2013, le imprese possono inviare le loro proposte per 60 giorni.

Linea 1 - "Big Data"

Contesto strategico

Lo sviluppo di tecnologie, modelli e servizi basati sulla capacità di gestire grandi quantità di dati, provenienti da diverse fonti e in continuo cambiamento (Big Data), presenta sfide tecnologiche strutturali e pone nuovi problemi in campo scientifico. La dimensione economica del fenomeno è impressionante: McKinsey nel 2011 calcola che l'incremento di valore dovuto all'utilizzo sistematico dei big data è di 600 miliardi di dollari in US e 250 Miliardi di Euro in Europa all'anno. Ancora più interessante è l'incidenza del fenomeno sul mercato del lavoro: 200.000 nuovi posti di lavoro in settori tecnico/scientifici e 1.500.000 nuove professionalità in tutti i settori economici.

Perciò diviene una priorità strategica nazionale promuovere progetti di ricerca e favorire la nascita di nuove imprese in grado di sfruttare un fenomeno così rilevante dal punto di vista scientifico, tecnologico e sociale.

Obiettivi

La linea "Big Data" ha lo scopo di promuovere progetti che sviluppino e testino nuovi metodi e tecnologie per gestire e valorizzare basi di dati caratterizzate da grande volume, varietà e velocità. Le proposte devono

utilizzare non soltanto dati italiani, al fine di rafforzare le competenze nazionali e sfruttarne il potenziale e livello locale.

Gli scopi principali sono:

- promuovere lo sviluppo di conoscenze scientifiche e tecnologiche su metodi complessi di gestione/analisi di grandi flussi di dati (real time – big data – data mining);
- sfruttare il potenziale delle tecnologie legate al modello Big Data in Italia, utilizzando dati nazionali e affrontando problemi locali;
- promuovere un nuovo approccio, basato sui dati, per la definizione e il monitoraggio delle politiche pubbliche in grado di affrontare le sfide di sistemi pubblici sempre più complessi e interconnessi;
- adottare una politica duale nel finanziamento alla ricerca e all'innovazione che promuova sia l'avanzamento tecnico-scientifico, sia la disponibilità di servizi innovativi per le amministrazioni.

Aree di intervento

Le proposte devono svilupparsi all'interno di uno dei 4 ambiti tecnologici orizzontali che caratterizzano il modello Big Data e si devono applicare ad uno o più dei 6 settori rilevanza nazionale.

Ambiti tecnologici: cloud computing, data integration, cyber security, big data analytics.

Settori: Salute, Comunicazione, Mobilità, Energia, Turismo, Politiche Pubbliche.

Linea 2 - “Cultura a Impatto Aumentato”

Contesto strategico

Elementi di debolezza intrinseca del settore dell'industria creativa e culturale, caratterizzato da micro imprese ed elevato tasso di turnover, con conseguente fatica a generare un impatto significativo sul PIL nazionale.

Non mancano i talenti nel nostro paese, né manca la domanda associata al nostro patrimonio culturale. Possiamo migliorare invece nell'abilità di generare sostanziale valore aggiunto e innovazione a partire dal patrimonio culturale, in particolare nell'incontro tra pubblico e privato.

Possono venire in aiuto, le industrie creative, in grado di generare, nel nostro paese, punte di qualità internazionale (design e sue evoluzioni) e nuove avanguardie (making, artigianato digitale), coerenti con la creativa propria dei nostri settori produttivi.

Obiettivi

Lo scopo del bando è tradurre contenuti e risorse del patrimonio culturale e creativo in nuove modalità di produzione, distribuzione e fruizione, attraverso soluzioni tecnologiche che permettono esperienze ricche, collaborative e interattive; rafforzare e ampliare la catena del valore della cultura tramite la contaminazione da parte di imprese dell'industria creativa e culturale, anche con il coinvolgimento del settore manifatturiero, dell'artigianato e del turismo; promuovere o rafforzare settori strategici nel paese all'intersezione tra tecnologia e creatività.

Aree di intervento

Digital Cultural Heritage: soluzioni tecnologiche che valorizzano il processo di digitalizzazione dei beni culturali materiali e/o immateriali, per arricchire e incrementare la fruizione e la distribuzione dei contenuti e dei significati;

Making e Design, progetti mirati alla realizzazione di prototipi di prodotti e servizi a partire da beni culturali, attraverso processi di produzione innovativa tipici del making, dell'artigianato digitale e delle moderne applicazioni del design (interaction design, product design, customized design, open design) anche attraverso la realizzazione di strutture per la fabbricazione digitale;

Spazi della Cultura 2.0: progetti mirati allo sviluppo di soluzioni tecnologiche per la valorizzazione di beni e siti culturali promuovendone nuovi modelli di interazione, interpretazione, destinazione d'uso, riuso e fruizione, anche nel quadro di politiche pubbliche e di valorizzazione del territorio.

Linea 3 “Social Innovation Cluster”

Contesto strategico

Le iniziative di social innovation dimostrano spesso una incapacità a incrementare il proprio potere contrattuale e potenzialità con partenariati strategici e percorsi di internazionalizzazione. La nascita e lo sviluppo di Cluster della Social Innovation, sono ritenuti propulsori della crescita economica sostenibile dei territori e dell'intero sistema economico e sociale nazionale.

Obiettivi

L'obiettivo è aggregare competenze interdisciplinari, capacità innovative e di creazione di imprenditorialità emergente, dove la tecnologia risulti un mezzo e non un fine, con la capacità di distinguersi per un forte impatto in termini di crescita sostenibile dei territori e di dimostrare di contribuire alla competitività internazionale e al sistema economico nazionale.

A tal fine, risulta strategico mettere in rete esperienze di Social Innovation operative sul territorio nazionale, l'emersione dei talenti e l'aggregazione di competenze complementari, per proporre soluzioni alle sfide sociali ed

economiche emergenti, anche attraverso applicazioni ICT. I proponenti si aggregano in "Cluster" (almeno tre provenienti da regioni diverse, quindi tra Calabria, Puglia, Campania, Sicilia), per proporre soluzioni replicabili, condivise e misurabili, per una proposta di filiera della Social Innovation.

L'impatto delle iniziative di Social Innovation, dovrà caratterizzarsi per i benefici generati a favore della collettività rispetto ai singoli promotori o comunità di riferimento. A questi si legano modelli organizzativi che rendano le iniziative atte a perdurare nel tempo, quindi coerenti con le opportunità di mercato e con la domanda di innovazione e di soddisfacimento dei bisogni emergenti.

Aree di intervento

Indirizzo per la presentazione del "Cluster" di Social Innovation, sono:

- energie rinnovabili, sviluppo sostenibile delle economie locali e utilizzo efficiente delle risorse naturali;
- creazione di nuova occupazione e mantenimento dell'occupazione di aziende in crisi;
- istruzione e formazione sui temi di educazione finanziaria, digitale, alla legalità;
- tutela e valorizzazione dei beni culturali, ambientali e paesaggistici;
- riuso e riciclo di materiali e rifiuti non pericolosi;
- dialogo interculturale e integrazione dei cittadini di paesi terzi, diritti umani e tutela delle minoranze;
- cittadinanza attiva per soluzioni innovative per la qualità della vita nelle città, mobilità, e-partecipation, civic hacking, trasparenza delle amministrazioni pubbliche, open data;
- inclusione lavorativa di soggetti svantaggiati e assistenza socio-sanitaria;
- produzioni biologiche e di tipicità certificate, produzioni artigianali ed artistiche;
- finanza etica;
- turismo responsabile;

- commercio equo e solidale e moda etica.

Linea 4 “Contamination Labs”

Contesto strategico

I Contamination Labs (CLab) sono luoghi di contaminazione tra studenti di discipline diverse. Promuovono la cultura dell'imprenditorialità e dell'innovazione, così come l'interdisciplinarietà e nuovi modelli di apprendimento. Sono finalizzati a esporre gli studenti a un ambiente stimolante, per lo sviluppo di progetti di innovazione a vocazione imprenditoriale.

In particolare lo scopo dei CLab è attivare nuove modalità di collaborazione: tra studenti provenienti da discipline/corsi/facoltà/università diversi; tra studenti e docenti/dipartimenti; tra studenti mondo delle startup e delle imprese innovative; con il territorio; con le istituzioni comunitarie e internazionali; tra i vari CLab sparsi sul territorio nazionale.

Obiettivi

Il bando ha lo scopo di promuovere forme di imprenditorialità nascenti dall'ibridazione dei saperi degli studenti universitari, attraverso la creazione di CLab negli atenei delle regioni convergenza.

Beneficiari

I beneficiari dell'intervento sono le università italiane delle Regioni Convergenza, i partecipanti ai CLab sono principalmente gli studenti delle lauree magistrali e/o a ciclo unico ma possono essere ammessi anche studenti non iscritti alle lauree magistrali o dottorandi di ricerca. Il CLab dispone di facility di base composta da spazi sia informali (co-working) sia formali (es. per i corsi/seminari) e connessioni internet veloce.