



PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro



ABSTRACT progetti LIFEBILITY 9 in ITALIANO

INDICE:

1- Master Boxes	p.2
2- Bioconversione	p.3
3-Un must rame	p.4
4-DONWAIT	p.6
5-SocSan	p.8
6-SuShrimps	p.9
7-Amunì a spasso con Turi	p.11
8-TOYS THERAPY	p.13
9-SmartPhysio	p.14
10-BUMP	p.15
11-Corax	p.16
12-EyeFood	p.17
13-Filtearth	p.18
14-Fire Bird Brigade	p.19
15-Healthy Cooking	p.20
16-Medico a portata di mano	p.22
17-MyCardio	p.23
18-Rinnoviamo il quartiere	p.24
19-Route4	p.25
20-Training Future	p.26
21-SMOKLING	p.27
22-Digital Literacy	p.28

1

1



1 - MASTER BOXES

di Enrico Marconi

2

Dopo l'ennesimo pacchetto di cibo o farmaco, scaduto da chissà quanto tempo, ho pensato "e se potessimo gestire tutti i prodotti di casa con lo smartphone?" Nasce così l'idea di "Master Boxes", l'app in grado di monitorare qualsiasi prodotto con data di scadenza: dal cibo confezionato a quello fresco, dai farmaci, ai prodotti di cosmetica, ogni articolo che sia soggetto ad un deterioramento biologico.

Concretamente "Master Boxes" permette di inquadrare il codice a barre di qualsiasi scontrino, successivamente, suddivide automaticamente i prodotti riportati sullo scontrino, all'interno dell'app, attivando il monitoraggio delle date di scadenza.

2



2 – Bioconversione dei rifiuti vegetali mediata da larve di insetto

di Daniele Bruno, Nicolò Baranzini

Un'impegnativa sfida per il futuro sarà quella di soddisfare le richieste alimentari di una popolazione mondiale in costante crescita, cercando di sfruttare al meglio, in modo sostenibile e in sicurezza, le risorse, i terreni coltivabili e l'acqua, limitando nel contempo l'inquinamento ambientale. Per soddisfare la richiesta crescente di cibo sarà necessario incrementare la produzione di mangimi per l'allevamento animale e far fronte al grave problema dello spreco alimentare e dello smaltimento dei rifiuti.

Gli insetti rappresentano una soluzione per la riduzione di rifiuti organici che possono nello stesso tempo essere bioconvertiti in proteine ad elevato contenuto nutrizionale. La sperimentazione dovrebbe portare ad individuare la migliore fonte vegetale da riciclare in rapporto alla migliore resa di allevamento in termini di salute delle larve e di raggiungimento di un peso/dimensione ottimali delle stesse. Questo risultato risulterebbe importante per pensare ad una ottimizzazione nella trasformazione delle larve all'ultimo stadio di sviluppo in farine da utilizzare nella mangimistica.

- **Quali finalità volete perseguire?**

Nuove risorse alimentari da impiegare nell'alimentazione animale e, parallelamente, la progettazione di nuovi sistemi per il trattamento, il riciclo e lo smaltimento dei rifiuti.

- **Quali sono gli elementi di utilità sociale e di innovazione che caratterizzano la vostra proposta?**

Ogni giorno vengono prodotti grossi quantitativi di scarti vegetali dai mercati ortofrutticoli all'ingrosso, dai mercati rionali e da svariate filiere alimentari. Questi scarti potrebbero rappresentare un substrato nuovo e più sicuro per allevare le larve di *Hermetia illucens* (generalmente allevata su letame) con le quali poi produrre mangimi di origine animale, ottenendo al contempo una riduzione sensibile della quantità di rifiuti vegetali.



3 – Un *must*: ridurre l'uso del rame trovando soluzioni alternative

di Aurora Montale, Laura Pulze

In agricoltura il rame viene largamente usato per combattere molte malattie e parassitosi delle piante. E' noto che prodotti a base rameica come il "verderame" contro la peronospora della vite, sono comunemente utilizzati come antiparassitari per evitare danni anche gravissimi alla produzione di uva. Questo metallo gioca un ruolo chiave nella fotosintesi e nella sintesi delle proteine, ma risulta tossico in quanto si accumula nel terreno influenzando negativamente la vita e lo sviluppo di batteri, alghe, funghi e piccoli invertebrati. Nei terreni agricoli a continuativo uso di prodotti a base di rame sono state rilevate concentrazioni tossiche del metallo (con livelli variabili da 100 o a 1.280 mg/kg di suolo, contro valori di 5-20 mg/kg di suolo in terreni non usati per attività agricole).

Il rame dal terreno, può raggiungere e inquinare le falde acquifere con un ben immaginabile grave rischio ambientale ed eco tossicologico. E' quindi importante non sottovalutare oltre alla tossicità diretta dovuta al bioaccumulo nel terreno, gli effetti collaterali relativi all'uso ripetuto in agricoltura dei sali di rame nei fungicidi e battericidi. Ovviamente non si tratta di mettere in discussione l'importanza di questo metallo, che è presente nei vari formulati e il cui uso ha contribuito allo sviluppo dell'agricoltura con un conseguente miglioramento della qualità della vita, ma è comunque importante avere la consapevolezza dei possibili effetti indesiderati anche su organismi, compreso l'uomo, che non sono un bersaglio diretto della loro azione. Queste considerazioni hanno portato all'esigenza, riconosciuta a livello mondiale, di ridurre le quantità di rame contenute nei differenti prodotti utilizzati in agricoltura e dal 2002, per ridurre gli effetti negativi correlabili all'utilizzo dei



**PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro**



prodotti fitosanitari contenenti il rame in forma attiva, sono state emanate stringenti disposizioni legislative comunitarie e nazionali.

Una corretta gestione del problema deve necessariamente prevedere una maggiore conoscenza dei vari aspetti in termini di quantità di rame immesse nell'ambiente e delle modalità con cui il metallo diffonde, per arrivare agli effetti sugli organismi viventi.

L'obiettivo specifico del progetto non sarebbe quello di trovare una completa sostituzione nell'utilizzo del rame ma sarebbe interessante identificare sistemi additivi che in un formulato a basso quantitativo rameico assicurino il medesimo risultato alla gestione dei patogeni fungini, degli oomiceti e dei batteri per il cui contenimento i formulati ad alto contenuto di rame risultano essere, al momento, l'unico mezzo veramente efficace.



4 – DONWAIT

di Giuseppe Granieri

L'era della terza rivoluzione industriale con i suoi supercomputers da 200 milioni di miliardi di calcoli al secondo e i suoi velivoli supersonici sta imponendo ritmi di vita sempre più improntati al concento di velocità. L'efficienza di un qualsiasi processo e una qualsiasi azione, finanche i più banali, procede ormai in simbiosi con la rapidità dell'eseguirli. E dato che lo slogan più famoso del mondo moderno è "Il tempo è denaro!", si presenta la necessità di trovare un modo per abbattere quanto più drasticamente possibile gli sprechi di tempo, nemici della frenesia dei nostri giorni.

Tale progetto, dunque, consiste nello sviluppare un dispositivo che possa permettere al singolo utente di evitare l'enorme perdita di tempo dello stare fisicamente in fila e utilizzare, di conseguenza, il tempo risparmiato per svolgere altre mansioni in contemporanea.

In particolare, si tratta di una sorta di cercapersone molto piccolo e tascabile, che tramite un funzionamento per mezzo di onde radio ha la capacità di trasmettere numeri e piccoli messaggi all'utente mostrati su un semplice display LCD monocromatico.

In questo modo, l'utente che ne richiedesse l'utilizzo presso un qualsiasi ufficio/ente pubblico o privato, può entrare in fila, per esempio per usufruire dei servizi erogati presso uno sportello aperto al pubblico, e continuare a svolgere le sue attività in un qualsiasi altro luogo della città. Nel frattempo, il dispositivo trasmette aggiornamenti in tempo reale sull'avanzamento della fila "virtuale" e, nel momento in cui si avvicina il turno dell'utente, questi ha tutto il tempo di riorganizzare il suo rientro presso l'ufficio/ente in cui si svolge la fila.



**PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro**



Fondamentalmente, la tecnologia alla base di questo progetto è piuttosto semplice e per certi aspetti superata dagli ormai sempre più evoluti smartphone. Ma proprio per la loro eccezionale potenza di calcolo, questi non sono semplici abbastanza per svolgere un'altrettanto semplice funzione: ridurre i tempi morti tipici delle code. Uno smartphone deve disporre di una specifica app customizzata dall'ufficio/ente presso il quale si vuole utilizzare tale servizio, potrebbe ricevere una telefonata improvvisa interrompendo, così, la funzione di comunicazione degli aggiornamenti sulla fila, potrebbe improvvisamente ricevere aggiornamenti e spegnersi ecc.

7

Il dispositivo "cercapersona" DONWAIT, trae spunto dalle ormai abbandonate mini radio AM/FM portatili e funziona in maniera molto semplice, sfruttando una tecnologia già esistente e con un bassissimo fabbisogno energetico. Il modello sarebbe universale ma personalizzato per ogni ente/ufficio per funzionare su una specifica frequenza del segnale.

L'innovazione, dunque, risiede nello sfruttare una idea proveniente dal passato per migliorare la nostra vita presente.

L'obiettivo è quello di dotare ogni ente/ufficio che per sua natura vede la nascita di code al suo interno di dispositivi di questo tipo da assegnare in comodato d'uso al singolo utente che ne richiedesse l'utilizzo.

Tale progetto nasce su una idea elaborata semplicemente sulla base della necessità di ottimizzare i tempi sempre più ristretti dei giorni d'oggi e sull'osservazione della mancanza di un servizio simile in strutture moderne quali: banche, uffici postali, supermercati ecc.

7



5 – SocSan

di Giulia Martinelli

- L'idea di *SocSan* nasce dalla mia quotidianità: lavoro presso l'azienda della città di Mantova che si occupa dell'erogazione di servizi per persone e famiglie, anche a domicilio. Spesso mi rendo conto di quanto non siano conosciuti tutti i servizi socio-sanitari presenti sul territorio, di quanto le persone non sappiano dove e a chi rivolgersi in caso di bisogno ma, ancor di più, di quanto poco siano informate sui loro diritti ad usufruirne, spesso gratuitamente.
 - *SocSan* si presenta come sito internet o App e risponde ai 4 bisogni e richieste principali delle persone riguardo ai servizi socio-sanitari:
 - - Elenco dei servizi: inserendo la tipologia di utenza (minori, disabili, adulti, anziani), il bisogno e la provincia di provenienza, appare un elenco di servizi, accreditati e non, a cui potersi rivolgere;
 - - DgR Regionali: nel caso di soggetti fragili o malati, ogni regione offre molte possibilità di assistenza, anche gratuita, di cui spesso le persone non sono a conoscenza. In questa area, inserendo la regione di appartenenza e i bisogni, si possono scoprire i propri diritti;
 - - Come fare per...: una domanda che ricevo frequentemente è proprio relativa a come fare per accedere in forma gratuita e non, ai servizi accreditati. In quest'area dedicata vengono spiegati i passaggi per attivare i servizi.
 - - Professionisti al tuo servizio: in quest'area dedicata, si possono trovare contatti di professionisti socio-sanitari (infermieri, fisioterapisti, educatori professionali, ostetriche, logopedisti, ASA, OSS...) che possono recarsi privatamente al domicilio.
- SocSan* vuole facilitare la quotidianità delle persone, mediante una maggiore consapevolezza dei servizi di cui possono usufruire e dei loro diritti in merito. In questo modo, si possono accorciare gli estenuanti tempi "burocratici" per chiedere informazioni negli uffici e di conseguenza vi è una maggiore tempestività di intervento.

Quasi ogni giorno, nella pratica quotidiana, mi occupo di questi passaggi di informazioni. Tuttavia, questa è la prima presentazione del progetto *SocSan*, che è ancora in fase iniziale, e non è mai stato presentato altrove.



6 - SuShrimps

di Federico Ferraro

9

La richiesta di gamberi nei mercati internazionali è aumentata negli ultimi anni e a causa dell'insufficienza del pescato, l'acquacoltura si è sviluppata come soluzione alternativa. Questa pratica comporta però la distruzione di ecosistemi per la costruzione delle vasche e l'installazione delle reti necessarie. Inoltre, al fine di mantenere in buone condizioni le colture, anche quando la densità degli organismi sale vertiginosamente, vengono

utilizzate molte sostanze chimiche. Residui di queste sono poi rinvenibili nelle carni portate sul mercato, arrivando fino al consumatore, e negli effluenti degli allevamenti, misti al mangime scartato e alle feci degli animali, determinando un ulteriore impatto negativo sull'ambiente circostante. In America Latina e Asia, dove questo allevamento è popolare e da cui questi animali vengono esportati anche nel nostro paese, il precario equilibrio tra la spinta economica dei paesi emergenti e la manchevole legislazione ivi in atto, aggrava i problemi di cui sopra. Un ulteriore preoccupante dato è la stima che la produzione di un chilo di gamberi determina una emissione di gas serra 10 volte superiore a quella necessaria per la produzione di un chilo di carne.

È necessario quindi individuare una nuova strategia produttiva più sostenibile.

- In che cosa consiste concretamente?

La soluzione proposta è la produzione delle carni dei gamberi in vitro, una alternativa già proposta anche per le carni di mammifero e di pesci e che è sempre più vicina ad essere una realtà commerciale.

9



PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro



-
- Quali finalità volete perseguire?

La messa in atto di un nuovo sistema produttivo più sostenibile e sicuro dal punto di vista alimentare.

- Quali sono gli elementi di utilità sociale e di innovazione che caratterizzano la vostra proposta?

Questo sistema è innovativo per la scena produttiva europea in quanto primo nel suo genere in questa area geografica. Inoltre apporterebbe un sostanziale miglioramento delle condizioni di vita in quanto più sostenibile, i prodotti sono cruelty-free, controllabili dal punto di vista nutrizionale, ma non OGM, e privi dalle microplastiche ormai presenti nel mare.

10

10



7 - Amunì a spasso con Turi

di Francesca Barbagallo, Federica Spoto, Serena Patanè

Ciò che è stato una semplice esperienza turistica, è diventato il punto focale del mio progetto di tesi. La mia ricerca personale nasce dalla volontà di creare un format di guida turistica innovativo, che possa permettere al turista di vivere un'esperienza immersiva, multimediale e tecnologica e che sia a contatto con il territorio e con le persone del luogo.

- In che cosa consiste concretamente?

Percorsi turistici ideati ad hoc, ideati in base ad un tema o un personaggio famoso. Una guida turistica che sfrutta le moderne tecnologie per aiutare a scoprire tutti quei lati nascosti delle città insieme ai cittadini. Attraverso la geo-localizzazione l'utente riceverà la notifica dei percorsi o dei luoghi vicini alla sua posizione. Ogni luogo oltre a contenere una descrizione testuale e immagini, avrà come format innovativo la realtà aumentata e la possibilità di beneficiare di contenuti multimediali come traccia audio e video. Tali tracce saranno evocative delle sensazioni, suoni, eventi che sono successe in passato o che giornalmente avvengono in un momento specifico della giornata. Questo rende l'applicazione unica nel suo genere, in quanto permette di vivere una esperienza multimediale diversa dalle solite. In questo modo si vuole stimolare la curiosità dell'utente a scoprire tutti quei lati nascosti delle città seguendo le indicazioni registrate all'interno dell'applicazione. Il turista si sentirà come accompagnato durante il suo tour da un locale che lo porterà a spasso alla scoperta dei veri luoghi che senza l'uso dell'applicazione non avrebbe potuto scoprire.

- Quali finalità volete perseguire?

Il fine è quello di creare una guida per il viaggiatore per creare esperienze stimolanti, innovative ed entusiasmanti e rivolte ad un turismo responsabile. Il turismo responsabile è il turismo attuato secondo principi di giustizia sociale ed economica nel pieno rispetto dell'ambiente e delle culture. Fornire un servizio



dinamico, offrendo informazioni e proposte in continuo aggiornamento. La necessità della valorizzazione culturale e innovativa del territorio. La risposta a un bisogno espresso dagli stessi turisti di vedere e visitare una città con un'ottica innovativa, una esperienza divertente che permette al turista di conoscere e appassionarsi ad un luogo, senza farsi sfuggire nulla e godendosi appieno le bellezze del luogo.

- Quali sono gli elementi di utilità sociale e di innovazione che caratterizzano la vostra proposta?

Il turismo è diventato un bisogno sociale primario. Rappresenta non solo un fattore economico di straordinaria importanza ma anche uno strumento di conoscenza ed emancipazione personale. Oggi il turismo è una delle principali attività economica del globo, oltre 5 miliardi ogni anno sono le partenze; la direzione che il mercato turistico sta intraprendendo è sempre più rivolta a un tipo di turismo più responsabile e sociale. Il turista cerca le persone locali, e i cittadini sono sempre più disposti a offrire la loro amicizia, a regalare la propria cultura e la loro esperienza. L'utente utilizzatore si sentirà protagonista e partecipe della propria scelta di viaggio, impegnandosi personalmente in un percorso di informazione sul paese che si desidera visitare e sull'importanza del viaggio come momento di crescita e interscambio culturale oltre che come momento di svago e divertimento.

- Avete già svolto delle attività relative al vostro progetto?

Attualmente esiste una versione light del progetto; sono stati sviluppati 4 percorsi a Catania, con tematica dei 4 elementi. Nella versione light non è ancora presente la realtà aumentata, ed è stata sviluppata solo per Android. Esiste la landing page dal quale è possibile scaricare l'applicazione o visitare la web/app.

- Avete già partecipato a dei concorsi per startup?

Abbiamo partecipato ad un bando per idee ma non siamo state selezionate. Il bando era quello del Tim WCAP di Catania.



8 - TOYS THERAPY

di Alessandro Del Bravo, Leonardo Alfonsi

Il progetto Toys Therapy vuole affrontare il problema delle liste di attesa per l'accesso ai trattamenti riabilitativi per i minori. Le richieste di presa in carico riabilitativa sono moltissime ma la possibilità di risposta del sistema sanitario a questo bisogno è limitato. La grande discordanza tra la domanda e l'offerta porta alla formazione delle liste di attesa. Ma quando viene individuato un problema, l'intervento tempestivo è fondamentale, poiché intraprendere in ritardo un percorso riabilitativo può pregiudicare il futuro sviluppo del bambino. Se le terapie vengono rimandate a causa delle liste di attesa, il quadro clinico peggiora e le necessità riabilitative del bambino diventeranno superiori, sia come impegno che come durata. Di conseguenza, l'unica alternativa per la famiglia del bambino è quella di ricorrere alla terapia privata, se ne ha la possibilità. L'idea di Toys Therapy è quella di realizzare giochi terapeutici e interattivi attraverso il Physical Computing. Ogni gioco sarà calibrato sulle diverse disabilità (laddove sarà possibile) con la possibilità di un riscontro online per verificare i risultati conseguiti e capire in che modo procedere con la terapia. È fondamentale dichiarare che l'idea non ha l'obiettivo di abbattere le liste di attesa né di sostituirsi al progetto riabilitativo (potrebbe essere pericolosamente riduttivo). Ha invece il fine principale di supportare i bambini e le famiglie durante l'attesa dell'inizio della terapia attraverso giochi stimolanti che permettono l'esercizio pratico. Il progetto ha partecipato alla StartCup Lazio 2018 arrivando tra i 10 progetti finalisti ed il primo prototipo sviluppato, di nome The Write Way (indicato per i bambini che presentano problemi di disgrafia), è stato esposto alla Maker Faire di Roma 2018 presso lo stand dell'ADI.

13

13



9 – SmartPhysio

di Alberto Groppi, Mattia Rogledi, Guido Magistrali

Smart Physio nasce da un'idea di Guido, studente dell'ultimo anno del corso di Fisioterapia presso l'Università di Pavia.

Il suo desiderio era quello di creare uno strumento per svolgere fisioterapia che fosse comodo, semplice e immediato ma allo stesso tempo serio e affidabile. Dopo aver parlato della sua idea agli amici Alberto e Mattia, entrambi studenti di Ingegneria Informatica, decidono di realizzare un'applicazione disponibile su smartphone Android con la quale chiunque possa svolgere una seduta di fisioterapia comodamente da casa senza commettere errori grazie a video dimostrativi e dettagliate descrizioni degli esercizi. Questo per rendere il processo riabilitativo e di prevenzione degli infortuni più accessibile, abbattendo tempi e costi.

Attualmente è in corso lo sviluppo di un servizio rivolto ai fisioterapisti con cui possono monitorare i progressi riabilitativi del paziente utilizzando tecnologie avanzate, quali analisi dei dati provenienti dai feedback delle sedute di riabilitazione con l'obiettivo di personalizzare la terapia a seconda delle peculiarità di ogni paziente. Inoltre stiamo anche ideando un sistema per il riconoscimento automatico dei movimenti durante gli esercizi (utilizzando dispositivi wearable) al fine di correggere eventuali errori.

L'idea è stata presentata ad un concorso per startup (Univenture) organizzata dal comune di Pavia e dal polo tecnologico di Pavia, in cui è stata selezionata per partecipare ad una giornata di esposizione presso il polo.



**PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro**



10 - BUMP

di Ettore Etenzi, Andrea Bassi

Avete mai usato un app di incontri? molti giovani ragazze/i non conoscono alternative per conoscere nuove persone. Avete mai chiesto un accendino solo per “attaccare bottone”? molti giovanissimi lo troverebbero obsoleto. Quello che vi proponiamo sta esattamente a metà strada tra queste modalità di interazione. Vogliamo sviluppare un modo per conoscere persone dal vivo e restituir loro il brivido del primo incontro.

Un semplice BUMP, schiena contro schiena del cellulare, permette di stabilire un primo contatto.

L'idea ci è venuta vedendo le nuove generazioni completamente assuefatte a modalità di relazione online, con centinaia di ragazzi\ e chiusi nelle loro stanze ad interagire con gli amici di sempre solo attraverso chat e videochiamate.

Vogliamo fornire un modo semplice per “attaccar bottone”, ed una motivazione efficace per uscire e ritrovare il piacere di incontrarsi. Ad ogni BUMP si riceve un *punto like* che innesca una corsa tra amici a scalare una classifica a punti globale. A seguire, compare sullo schermo un'icona a forma di cuore, solo nel caso in cui i due bumpers lo premano, scatta il MATCH. In questo caso, i *punti like* ricevuti aumentano e compare una battuta divertente oppure una domanda a cui entrambi rispondono.

Il modello di business si basa su un limite al numero di BUMPs giornalieri. Gli utenti possono decidere se attendere fino al successivo refresh del timer, che ripristina il numero di BUMP, oppure se sbloccare tale limite versando una piccola somma di denaro.

Al momento, non abbiamo ancora sviluppato alcun tool o applicazione software. In base alle nostre ricerche, possiamo confidare nell'originalità del nostro progetto, che non ci risulta simile a nessun'altra applicazione commerciale. Questo è il primo concorso a cui ci iscriviamo e confidiamo nella serietà del bando e della giuria di LIFEBILITY per tutelare la confidenzialità delle idee che stiamo comunicando per la prima volta a membri esterni al team creativo.

15

15



11 - Corax

di Barbara Tommassini, Caterina Giuliani, Caterina Viggi, Davide Miani, Franco Pradelli, Ludovica Rosato, Martina Corazza

Durante un viaggio in Tanzania, Caterina Giuliani, l'ideatrice del progetto, si è trovata faccia a faccia con il problema delle ustioni in contesti poveri di risorse: i fuochi accesi per cucinare o scaldarsi provocano ogni anno migliaia di ferite da ustioni, che dopo 4-5 giorni si infettano, portando molto spesso alla morte. Tale piaga sfortunatamente colpisce in gran parte gli abitanti dei piccoli centri rurali, soprattutto bambini dagli 0 ai 4 anni, per i quali non esistono ad oggi cure adeguate.

Corax è un dispositivo biomedico che crea un ambiente sterile che riduce la possibilità dell'insorgere delle infezioni grazie ad una tecnologia che controlla temperatura e umidità e ad un sistema di lavaggio delle lesioni.

Il prodotto è leggero e flessibile, così da permettere anche il trasporto in sicurezza dei pazienti dal contesto rurale ai centri attrezzati. È inoltre costituito da materiali low-cost, accessibili ai paesi in via di sviluppo. Possiede una interfaccia user friendly che consente la fruizione del device ad utenti di lingua e cultura differenti fra loro.

Negli scorsi 3 mesi abbiamo raccolto più di 30 feedback positivi da parte dei medici dei centri grandi ustioni africani. Ad oggi, sulla base di tali feedback, ci stiamo avviando alla progettazione del prototipo.

Abbiamo partecipato alla Call for Ideas 2019 di Alma Cube e siamo stati selezionati fra le 30 migliori idee imprenditoriali partecipando a StartUp Day 2019. In questo contesto, abbiamo vinto il premio del Web Marketing Festival come miglior idea, staccando il pass per l'evento che si terrà a Rimini dal 20 al 22 giugno.



PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro



12 - EyeFood

di Elena Mammoliti, Gabriele Zaccagno, Mauro Mammoliti, Tommaso Migliazza

EyeFood è un'app per la scansione degli alimenti. L'idea nasce quasi per gioco durante un pranzo conviviale in famiglia e deriva dall'esigenza di fornire a tutti uno strumento che consenta di rilevare la presenza di sostanze indesiderate in quello che mangiamo (glutine, lattosio, inquinanti, ecc.) per favorire una corretta alimentazione e, quindi, di vivere meglio. "Mangiare sano per vivere sani" è un motto che accomuna sempre più persone e diversi studi hanno confermato la correlazione tra una sana alimentazione ed una diminuzione dell'insorgere di patologie gravi (malattie cardiovascolari, tumori, ecc.).

Allo stato attuale il progetto si trova nella sua fase embrionale in quanto il team, i cui componenti non hanno mai partecipato a concorsi per startup, ha realizzato soltanto un'analisi preliminare di fattibilità volta a comprendere le tecnologie da utilizzare.

17

17



13 – Filtearth

di Nicola Angelo Rana, Fabrizio Maria Ferrarese, Tiziano Delise

I mozziconi di sigaretta, con il loro contenuto di catrame e fibre non degradabili sono tossici per l'uomo e pericolosi per l'intera natura. Ogni giorno oltre dieci tonnellate di mozziconi vengono rilasciati nell'ambiente e ciò è dovuto a campagne di sensibilizzazione inefficaci che non incoraggiano abbastanza la raccolta di questi rifiuti.

Tuttavia, il componente più abbondante dei mozziconi di sigaretta è il contenuto di acetato di cellulosa nel filtro a materiale a cui può essere molto facile dare una seconda possibilità. Il punto chiave di seguito business plan è la costituzione di un'azienda che, in collaborazione con comuni, si occupa della raccolta dei rifiuti di sigaretta, della depurazione del materiale e del suo utilizzo come materia prima per la realizzazione di contenitori per la raccolta dei rifiuti urbani. Nessuna spesa di materie prime porterà a costi di mercato molto competitivi per alcuni aspetti che saranno incoraggiati a migliorare la raccolta: un vero business che si autoalimenta. Il Business plan è stato presentato per la prima volta al contest internazionale "EIT Raw Materials 2016", classificandosi tra i primi 10.



14 - Fire Bird Brigade

di Anastasia Viganò, Manuel Gatti, Leonardo Viganò

L'idea del progetto denominato Fire Bird Brigade nasce per contrastare il fenomeno degli incendi boschivi a partire dall'analisi di un mezzo estinguente che sfrutta una tecnologia analoga e che viene impiegato come alternativa agli estintori per l'estinzione degli incendi indoor. Il sistema antincendio che proponiamo è ottenuto mediante la combinazione tra un drone monorotore a benzina controllato da remoto e un apposito dispositivo-biodegradabile e compostabile-definito "AIB Rocket". Quest'ultimo è in grado di provvedere, una volta sganciato dal drone, allo spargimento al suolo di un miscuglio solido di componenti in polvere estinguenti, fertilizzanti e sementi in modo da estinguere le fiamme per soffocamento e garantire un rinfoltimento del manto erboso contrastando così il rischio di dissesto idrogeologico. Attraverso il nostro progetto, miriamo ad ottenere un concreto impatto sociale riscontrabile nella riduzione dei danni subiti dal patrimonio forestale nonché dal personale d'intervento, il quale potrebbe operare a distanza, in completa sicurezza. Abbiamo posto le basi per collaborare con l'Università degli Studi di Bergamo, oltre che con aziende che hanno sede presso il Polo Tecnologico di Dalmine, specializzate in sensoristica di rilevamento dati e in autorizzazioni di volo. La vicinanza a tali realtà ci è concessa dal fatto che siamo ospiti dell'Incubatore d'Impresa della CCIA di Bergamo, con sede al Polo. Tale opportunità ci ha dato anche modo di frequentare seminari per la gestione della Proprietà Industriale e corsi volti a fornire gli strumenti per effettuare un'efficace validazione dell'Idea di Business. Ad oggi, abbiamo depositato una domanda di Brevetto concernente il trattamento di una zona di terra per opera dell'AIB Rocket. Inoltre, abbiamo avuto modo di incontrare i Dirigenti AIB di Regione Lombardia per avere un loro riscontro di progetto.

Nell'ottobre 2018 abbiamo partecipato alla StarCup Bergamo Competition, aggiudicandoci il primo posto.



15 - HEALTHY COOKING

di Alessia Cinardi, Gaetana Bologna, Laura Butera

Perché mangiare dei cibi confezionati o andare in un fast food? Nasce Healthy Cooking, una nuova idea di ristorazione locale.

Cosa offre?

- prodotti freschi, bio e a km 0;
- “co-cooking”: ognuno potrà cucinare il proprio piatto, grazie a postazioni di cottura multiple;
- risparmio del tempo libero: non si dovrà fare la spesa e lavare le proprie stoviglie;
- condivisione e socializzazione dalla cucina al pasto, attraverso tavoli sociali;
- uso di materiali eco-sostenibili: plastic free;
- abbattimento barriere architettoniche;
- open space: centro sociale attrezzato di giochi di società, strumenti musicali, angolo pittura, tv, pc, ecc...

Il progetto prevede un luogo dove poter scegliere, cucinare e consumare i pasti, unendo le idee di cibo sano e allo stesso tempo veloce da preparare; vengono consigliate anche alcune ricette stilate da nutrizionisti, i quali organizzeranno degli incontri a cadenza mensile per promuovere corretti stili di vita e prevenire malattie legate all'alimentazione. Al fine di evitare sprechi e trovare le postazioni disponibili è richiesta la prenotazione.



PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro



Il fattore tempo gioca un ruolo essenziale, in quanto i prodotti sono già a disposizione (ready to cook) e dopo aver consumato il pasto non ci si dovrà occupare delle stoviglie: basterà sparecchiare e si occuperà del resto il personale qualificato. Il valore in più è la convivialità: si promuove la condivisione delle ricette, ma soprattutto del tempo da trascorrere insieme in cucina e ai tavoli.

I prodotti a disposizione provengono da piccole imprese locali, promuovendo partnership con il territorio e sostenendo alimenti regionali, stagionali e biologici. L'etica sottostante, oltre al benessere alimentare e alla condivisione del pasto, è quella di dare forza alle piccole aziende della nostra comunità, valorizzandone i prodotti, cercando di evitare il più possibile quelli provenienti dalle multinazionali.

In più si sostiene l'utilizzo di materiali eco-sostenibili e non inquinanti, infatti l'acqua si serve in brocche di vetro, erogata attraverso dei depuratori; le salse e le bibite, ove possibile, sono distribuite da dispenser. Per evitare gli sprechi si pensa di consegnare la spesa avanzata ad alcune famiglie bisognose del territorio.

Si garantisce sicurezza alimentare, prezzi sostenibili ed un benessere psicologico, il tutto in un ambiente sobrio ed accogliente.



16 – Medico a portata di mano

di Daniele De Menna, Luca Azzinnari

- Come è nata la vostra idea?

Ad un nostro amico è stato diagnosticato un tumore. Il medico di famiglia ha impiegato sei mesi per avere una diagnosi completa, aumentando così i rischi per il paziente.

- In che cosa consiste concretamente?

Un'interfaccia utente ad un'intelligenza artificiale, fruita sotto forma di applicazione per smartphone, propone all'utente una serie di domande tra cui i sintomi che lamenta, età, farmaci che assume e, dopo aver analizzato le risposte, grazie all'apporto dei medici in fase di sviluppo, fornisce una diagnosi preliminare della probabile patologia, invitando poi l'utente a contattare il medico per una conferma definitiva. I dati raccolti verranno poi utilizzati per diffondere campagne di sensibilizzazione e video volti ad educare in ambito medico, attraverso algoritmi simili a quelli utilizzati da Facebook e Google ADS.

- Quali finalità volete perseguire?

Aiutare i nostri utenti ad individuare il più in fretta possibile la diagnosi corretta; educarli in ambito medico, a prevenire e farsi curare; non eseguire visite mediche per motivi futili, in modo da non sprecare fondi e rendere più efficiente l'apparato sanitario; evitare diagnosi fai da te tramite ricerche su internet.

- Quali sono gli elementi di utilità sociale e di innovazione che caratterizzano la vostra proposta?

Si pensi a quante vite potrebbero essere salvate diagnosticando i tumori in anticipo, al risparmio nel curarli ad uno stadio iniziale, di cui si avvantaggerebbe sia lo stato che la singola persona. Inoltre si pensi a quanti uomini si vergognano a farsi visitare da un andrologo per diagnosticare problemi seri. Al momento non esistono né campagne sanitarie mirate a specifici gruppi di utenti né I.A. che lavorino in questo ambito.

- Avete già svolto delle attività relative al vostro progetto?

No, per svolgerle abbiamo bisogno di denaro e consulenze da parte di medici e personale specializzato.



17 - MyCardio

di Nicola Angelo Rana, Valentina Rocca

Il 38% delle persone affette da patologie cardiovascolari decede a causa dell'insorgere di Sindomi Coronariche Acute che culminano con un Infarto al Miocardio (MI). È tuttavia noto in medicina che gli Infarti al Miocardio non sono, spesso, fenomeni fulminei bensì hanno un decorso di una certa durata non trascurabile (da alcune ore a qualche minuto). Essi sono causati da una protratta sofferenza dei tessuti cardiaci dovuta a diversi possibili fattori scatenanti che portano alla necrosi cellulare. Da un punto di vista sintomatico, l'infarto al miocardio non è sempre evidente durante la fase iniziale. Inoltre, per pazienti anziani o malati o affetti da disabilità, la capacità di avvertirlo è ancora più bassa. Ci sono dispositivi che rilevano aritmie e pressione, ma non è possibile discriminare una certa variazione all'insorgere di un infarto, se non quando è davvero troppo tardi. Mycardio è un dispositivo medico ideato al fine di rilevare tempestivamente un infarto del miocardio, in modo tale che il paziente sia in grado di chiamare i soccorsi in tempo. Il dispositivo è composto da due parti, un biosensore enzimatico sensibile alla creatin-chinasi ed un dispensatore farmacologico, i quali agiscono in tandem durante un attacco cardiaco. Infatti, non appena si manifesta una lesione a livello del miocardio, la concentrazione di creatin-chinasi nel sangue cresce in maniera esponenziale e l'aumento di concentrazione viene rilevato dal biosensore enzimatico. Di conseguenza si attiva l'erogatore farmaceutico che rilascia nel sangue un farmaco in grado di rallentare il processo di collasso del tessuto. Il design di massima è pronto mentre per quello di dettaglio non abbiamo ancora le competenze adatte. Tuttavia, ne è stata testata l'efficacia di sensing simulando le condizioni di utilizzo. Abbiamo partecipato a due concorsi internazionali: Best of Biotech 2014 e EIT Health Business Plan Competition 2018, classificandoci nel secondo caso tra i primi 20.



PREMIO 2019 organizzato da
Associazione LIFEBILITY
per la diffusione dell'ETICA sociale LIONS presso i giovani
e per favorirne l'ingresso nel mondo del lavoro



18 – Rinnoviamo il quartiere

di Gianluca Floris, Sonia Floris

Il progetto “Rinnoviamo il quartiere” vuole essere lo sviluppo su scala nazionale dell’iniziativa artistica e sociale “Decoriamo su bixinau” (Decoriamo il vicinato), portata avanti da un gruppo di 15 volontari nel paese di Guspini (SU, ex provincia di Cagliari), nell’estate – autunno 2015. L’idea nasce dalla constatazione che i nostri paesi e città mostrano spesso aree di trascuratezza e abbandono, che per diversi motivi permangono anche per decenni. Spesso le amministrazioni comunali non hanno tempo e risorse per contrastare questa forma di degrado urbano, per cui il coinvolgimento della cittadinanza è essenziale.

Il progetto “Rinnoviamo il quartiere” consiste nel supportare le amministrazioni locali interessate a lanciare un concorso a premi da svolgersi a livello comunale, o a livello di quartiere nel caso di città, in uno sforzo collettivo mirato al recupero delle aree degradate tramite abbellimento di muri/saracinesche ed il rinnovamento di piazze ed aiuole. L’obiettivo è duplice: sia recuperare ed abbellire, sia promuovere la partecipazione diretta della cittadinanza, che organizzandosi in gruppi esegue degli interventi di ripristino funzionale (es. sfalcio d’erba, rimozione ostacoli e rifiuti) e/o di abbellimento artistico. Questo sforzo è anche economico, in quanto le attività sono autofinanziate dai partecipanti stessi. Infine, i lavori migliori verranno premiati da una giuria indipendente.

L’iniziativa “Decoriamo su bixinau” è stata finanziata con 1.000€ dal Comune di Guspini e si è chiusa con successo nel 2015, con oltre 20 siti riqualificati e più di 100 partecipanti in un comune che conta circa 11.000 residenti. Il valore dei lavori eseguiti supera di gran lunga il finanziamento ottenuto, e questo grazie all’impegno ed alla passione dei cittadini e delle attività commerciali partner dell’iniziativa. Il risultato è valso all’ideatore il riconoscimento di “Social Innovation Citizen” da parte dell’Agenzia Nazionale per i Giovani.



19 - Route4

di Nicola Angelo Rana, Tiziano Delise, Andrea Panepuccia

Vivendo nel contesto urbano romano quotidianamente assistiamo ad una mobilità inefficiente. La presenza di buche ed asperità nel manto stradale è causa non solo di rallentamenti ma anche di frequenti incidenti e danneggiamento dei veicoli.

L'efficacia della manutenzione è fortemente determinata dalla capacità di poter valutare il "dove" e il "quando" intervenire. Attualmente, non esiste un iter di riconoscimento veloce ed automatico delle strade a rischio di danneggiamento e spesso si ricorrono a parziali riparazione straordinarie.

Una mappatura elettronica del manto stradale in tempo reale permetterebbe di monitorare costantemente lo status della strada. I dati verrebbero collezionati da dispositivi di rilevamento (sistemi ottici ed accelerometri) montati sui veicoli dei servizi di trasporto pubblico (BUS, tram o camion della spazzatura) ed, attraverso un software basato sui machine learning, analizzati. Il riconoscimento automatico a tappeto di difetti notevoli nel manto stradale permetterebbe di valutare modalità e urgenza di intervento. Questa soluzione garantirebbe una maggiore mobilità e sicurezza stradale; comportando una maggiore serenità e comfort ai cittadini.



20 – Training Future

di Nikla Viterbo, Gloria Finotto

La nostra proposta nasce dall'idea che, pur avendo una vita improntata all'utilizzo del web per qualsiasi tipo di informazione, risulti difficile venire a conoscenza di opportunità legate all'entrata nel mondo dell'università e del lavoro.

Per tale necessità nasce l'App Training Future, un portale di ricerca diviso per area territoriale col sistema di selezione: Regione, Provincia e Comune. L'obiettivo è quello di far conoscere ai giovani opportunità nelle seguenti aree: Scuole Aperte e Orientamenti Universitari; Tirocini Post Laurea; Master; Dottorati di Ricerca; Esami di Stato; Concorsi e Corsi di Formazione/Aggiornamento.

Riteniamo utile quest'App perché la creazione della una partnership con gli enti pubblici e privati possa generare due duplici vantaggi di tipo socio-economico:

- maggiori e più chiare possibilità di formazione e conoscenza per chiunque aspiri ad ottenere migliori aspettative di vita futura ed essere più competitivo nel mercato del lavoro;
- maggiore visibilità per le proposte di enti pubblici e privati che potrebbe innescare un circolo virtuoso che consiste in un aumento della conoscenza, della partecipazione giovanile e generi, infine, nuovi investimenti per migliorare la formazione.



21 - SMOKLING

di Massimiliano Brignoli

L'idea di Smokling nasce dalla consapevolezza di quanto il problema dei mozziconi gettati per terra sia grave e al tempo stesso di difficile copertura. Camminando per le vie della città e volgendo lo sguardo in basso è molto probabile imbattersi nelle cosiddette cicche, uno spettacolo piuttosto triste da un punto di vista estetico ma soprattutto ecologico. È altresì improbabile che la situazione cambi da un momento all'altro, visto lo scarso appeal dell'argomento ambientale per la maggior parte dei fumatori. E quindi? Ora, è chiaro che sia più facile agire responsabilmente quando si ha la certezza di trarne *direttamente* qualcosa in cambio. Ed è altrettanto chiaro che la salute dell'ambiente non sia sufficiente. Per spingere ad una riduzione dell'inquinamento da cicche serve qualcosa di più tangibile ed è in questo scenario che si colloca Smokling. In concreto l'idea si realizza attraverso la realizzazione

di piccole strutture elettroniche - da posizionare in diversi punti strategici della città - le quali siano dotate di un sensore che riconosca l'inserimento dei mozziconi. Per ogni cicca inserita si riceve un punto, contabilizzato su una tessera da richiedere su un sito internet dedicato. Una volta raggiunto un certo livello si ottengono buoni sconti presso alcuni negozi partner, nonché determinati prodotti "green" che possano sensibilizzare sul tema dell'inquinamento. A questo punto entra in scena il tema del riciclo. È chiaro che un mozzicone sia diverso e più critico rispetto ad una bottiglietta d'acqua, viste le componenti nocive che lo caratterizzano. Per questo motivo realizzare un laboratorio che trasformi gli scarti in nuovi prodotti potrebbe richiedere un esborso economico importante. Da qui la possibile preferenza iniziale verso accordi con aziende già strutturate in tal senso, a cui fornire delle quantità di materia prima.



22 – Digital Literacy Campaign – Nessuno indietro

di Gianluca Floris

Contesto

L'educazione digitale, intesa come competenza nell'utilizzo dei computer, è ancora carente o nulla in molte aree del pianeta. Ciò significa che una larga fetta della popolazione mondiale è tagliata fuori dalla rete globale di conoscenza, innovazione e interazione. La ragione principale è la povertà: i computer sono ancora un bene di lusso in molti paesi.

L'educazione digitale però non è un lusso, ma un inestimabile strumento di progresso: essa può ad esempio, mettere in contatto un agricoltore del Sud del mondo con un istituto di microcredito oppure con una possibilità di formazione specifica per migliorare le sue pratiche agricole. L'educazione digitale può consentire ad una studentessa africana di inviare la sua candidatura ad un'università di alto profilo, o ancora rendere possibile la comunicazione tra una madre e un figlio emigrato.

Obiettivi

Il progetto è un'impresa sociale che abbia i seguenti obiettivi di breve termine:

- allestire un centro pilota a Kampala, Uganda, per impartire corsi di informatica di base (utilizzare un computer, fogli di testo e di calcolo, le potenzialità di internet, ecc.);
- trovare un valido e appassionato insegnante locale che possa impartire il corso;
- prima classe di 25 studenti entro 6 mesi dalla creazione dell'impresa;
- ottenere un finanziamento iniziale per coprire l'acquisto di dotazioni informatiche, oneri doganali e di trasporto, affitto del locale e allestimento.

E i seguenti obiettivi di medio - lungo termine:

- raggiungere l'auto-sostenibilità economica attraverso un modello "fee-for-service", cioè finanziato dagli allievi dei corsi (con tariffe ragionevoli);
- espandersi con l'apertura di altri centri e l'assunzione di collaboratori motivati.