

**IMPRESA CAMPUS UNIFI 2022 – 2 CALL**  
**PROGETTI AMMESSI ALLA FASE II DEL TRAINING**

NOME DEL PROGETTO	TEAM	DESCRIZIONE DELL'IDEA DI BUSINESS
<b>BAUMATE</b>	Giannini Serena Nitti Valentina	Una piattaforma multi-sided che, grazie al coinvolgimento e al collegamento di un network di attori - famiglie, associazioni di volontariato animali, allevamenti etici e professionisti cinofili - consente il migliore match tra cane e famiglia, in base alle esigenze e allo stile di vita della famiglia e, allo stesso tempo, alle motivazioni di razza, alle doti caratteriali e all'indole del singolo animale. L'obiettivo è quello di promuovere le adozioni consapevoli e accompagnare le famiglie nei primi momenti di vita con i propri amici a 4 zampe. L'ambizione del progetto, in un secondo momento, è quella di diventare un punto di riferimento per gli adottanti e i proprietari di cani che desiderino instaurare e mantenere una relazione benefica con i propri animali attraverso la propria costante formazione sui temi cinofili.
<b>CICERO</b>	Bettiol Alessandra Mattioli Irene	CICERO (Clinical Research Support) è un servizio di consulenza e supporto ai ricercatori per tutti gli aspetti trasversali alla ricerca medico-scientifica, con particolare riferimento alle attività di grant scouting e application, stesura del protocollo e del budget, analisi statistica, medical writing, editorial submission.
<b>CRICKET</b>	Cecchi Tommaso Piccinno Joelle Pitarresi Janet	CRICKET vuole realizzare una APP per contrastare il mercato delle fake news legate alla sostenibilità. L'obiettivo è quello di aiutare le imprese a comunicare in maniera corretta, consapevole, trasparente e legale la propria sostenibilità. Le imprese possono digitare il proprio messaggio pubblicitario sulla APP e se questo contiene parole o frasi in contrasto con le linee guida di Cricket, uscirà un alert che suggerirà di cambiare il messaggio, spiegando le motivazioni e proponendo un testo diverso. I suggerimenti vengono elaborati con un "metodo giuridico", ovvero con l'analisi combinata di normative, sentenze, decisioni, consulenze e articoli scientifici maggiormente condivisi.
<b>DESIGN WITH</b>	Bagheri Moghaddam Paria Ballerini Fabio Pistorresi Giulia Vacca Margherita	Design-With è uno spin-off inteso come uno spazio di co-ricerca azione che sia un ambiente di confronto tra discipline, competenze e pratiche differenti. Design With risponde al bisogno di 1) persone appartenenti al settore accademico, che manifestano la necessità di lavorare in uno spazio interdisciplinare che affronti i problemi di natura socio-ecologica in maniera sistemica, immersiva e cooperativa; 2) gruppi appartenenti alle realtà sociali del terzo settore, a cui sia utile collaborare con uno spazio ibrido, dinamico e interdisciplinare - come uno spin-off universitario - le cui competenze possano dare forma in maniera più strategica all'innovazione sociale e circolare

		veicolata; 3) realtà accademiche, del terzo settore, cluster territoriali, imprese ed enti di ricerca che vorrebbero accedere ai bandi europei (e non) per migliorare le proprie competenze e fare innovazione, collaborando con una realtà come questa che possiede competenze ed esperienze, maturate dai ricercatori e collaboratori coinvolti, sui temi della sostenibilità e sulla progettualità europea.
<b>ERLIS</b>	Lavacchini Giovanni Matteini Francesca Mei Alessandro Orlando Maurizio	ERLISS si occupa di ricerca, sviluppo e progettazione di soluzioni innovative per aziende di componenti strutturali e non, nel settore delle costruzioni. Mediante un approccio sperimentale-numerico propone alternative che garantiscono: risparmio di materie prime, affidabilità, sostenibilità e riqualificazione del patrimonio esistente.
<b>ITACA</b>	Collo Alessandro Forotan Leonardo Proglia Giulia	ITACA vuole realizzare una piattaforma intuitiva e facilmente accessibile che, sulla base degli interessi del turista, fornisca un planning personalizzato e contenuti culturali interattivi di alto livello. L'obiettivo è quello di semplificare l'organizzazione del viaggio nelle città d'arte in Italia e promuoverne la scoperta del patrimonio artistico.
<b>RI-VETRO</b>	Marilli Simone Montorsi Silvia Mussato Giulia Stornaiuolo Pratesi Chiara	RI-VETRO, attraverso un innovativo sistema di vuoto a rendere, consente alle imprese di ri-utilizzare il proprio packaging in vetro, riducendo le emissioni di CO2 e quindi il loro impatto ambientale. Il processo è rappresentato come un ciclo infinito, in cui i contenitori integri sono raccolti, sanificati e reimmessi nel mercato.
<b>TELLY</b>	Ganzer Chiara Giannini Serena Quispe Sandra	TELLY si rivolge a quei genitori che, nei momenti in cui devono far fronte ai loro impegni quotidiani, non vogliono cedere alla tentazione di intrattenere i propri figli con tablet e smartphone. Pensato per bambini/e tra i 4 e i 10 anni, è una videocamera intuitiva, resistente e connectless, che ne stimola la creatività e li rende registi delle loro storie.
<b>VITA</b>	Corsini Alessandro Fantozzi Davide Maestrini Matteo	VITA propone di realizzare una web-app che permetta di prenotare il proprio ombrellone, il parcheggio ed una serie di servizi aggiuntivi offerti dagli stabilimenti balneari, per semplificare l'organizzazione della propria vacanza nelle località balneari.