



# **BOLOGNA2000**

SUPPLEMENTO AL QUOTIDIANO SASSUOLO2000.IT

## **Fondazione Carisbo e Fondazione Golinelli annunciano i vincitori dello Young Digital Entrepreneurship Winter Camp in Big Data & Climate Change**

Annunciati i 3 progetti vincitori della prima edizione dello Young Digital Entrepreneurship Winter Camp in *Big Data & Climate Change*, promosso da Fondazione Carisbo e Fondazione Golinelli, incentrato sui temi dell'innovazione digitale e dei big data applicati alla lotta al cambiamento climatico.

Al percorso hanno partecipato **45 studenti e studentesse** del terzo e quarto anno degli **istituti secondari di secondo grado, soprattutto ad indirizzo tecnico, della Città metropolitana di Bologna**, che hanno presentato **9 progetti**, tra i quali sono stati selezionati i **3 vincitori**. Il Camp è stato il **primo programma formativo** attivato presso **BIG**, polo creato dalla Fondazione Carisbo con l'obiettivo di contribuire ad accelerare lo sviluppo dell'ecosistema d'innovazione in città.

Grazie ai **PCTO** (percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento) i partecipanti hanno lavorato tre mesi, dal 9 febbraio all'11 maggio, sia in presenza che online. Le idee sviluppate si sono concentrate su una tematica cruciale della contemporaneità: la prevenzione e la soluzione di problemi ambientali, cogliendo le opportunità offerte dal digitale. I team sono stati coadiuvati dal **Centro Euro-Mediterraneo sui Cambiamenti Climatici**, partner scientifico dell'iniziativa, che ha valorizzato l'integrazione e la collaborazione tra competenze interdisciplinari necessarie per affrontare i temi relativi alle scienze del clima.

La **giuria**, composta da rappresentanti di Fondazione Carisbo, Fondazione Golinelli, Centro Euro-Mediterraneo sui Cambiamenti Climatici e dpixel ha decretato **vincitori**:

- *Agro Advisor*, uno strumento digitale per agricoltori 2.0 che unisce le previsioni del tempo nel breve periodo alle previsioni e a modelli climatici nel lungo periodo, per offrire una visione più completa dei dati e facilitare le scelte nelle varie fasi del processo agricolo in un'ottica di impatto ambientale limitato;
- *SAVEIT!*, un gioco da tavolo incentrato sull'innalzamento del livello del mare a Venezia. Attraverso il suo impianto ludico e collaborativo SAVEIT si pone l'obiettivo di sensibilizzare un pubblico vasto e di età differente sugli effetti del cambiamento climatico nelle città;
- *Under your feet*, è un progetto volto alla disseminazione di informazioni sulla presenza di particolato sottile nelle zone vicine alle scuole superiori di Bologna che potranno aderire al progetto attraverso l'installazione di rilevatori di PM10. Il servizio offrirebbe agli studenti la possibilità di vedere i dati in una mappa attraverso grafici e di metterli periodicamente a confronto con altre scuole aderenti al servizio.

Presentati anche i restanti **progetti finalisti**:

- *CHAngeLLenge*, sito web basato sulla condivisione di informazioni e dati riguardo il cambiamento climatico attraverso la creazione di una community, con Instagram come



canale principale, che propone post interattivi, sfide e guide, accompagnate da istruzioni e consigli;

- *Ambientati*, un portale interattivo interamente dedicato all'ambiente e pensato per il coinvolgimento dei più giovani tramite tre concetti chiave: informarsi, imparare e divertirsi; Il fine è di creare una comunità di giovani climate leaders puntando in futuro a diventare un social network interamente dedicato a questa tematica;
- *EasyataQ*, un sito web che semplifica dati complessi inerenti al cambiamento climatico per renderli fruibili anche da una comunità di non esperti. Focalizzato in particolare sugli oceani, utilizza immagini satellitari, grafiche ed infografiche semplici, pulite ed intuitive;
- *EGOGEO*, un aggregatore di eventi dedicati ai cambiamenti climatici pensato per chi segue e vuole partecipare attivamente a una specifica iniziativa. Si propongono, in accoppiata ad ogni evento grafici e spiegazioni relative all'impatto ambientale di quella iniziativa o dei dati in essa presentati;
- *bEEco*, partendo dal problema di voler sapere quanto i prodotti che si acquistano influiscono sul cambiamento climatico, il team ha creato un'app in grado di soddisfare questa richiesta. Scannerizzando il prodotto acquistato l'app fornisce dati sul suo Carbon footprint e sull'impatto su larga scala che questo produce;
- *Follow up the foul up*, una piattaforma dove i professori, attraverso l'aiuto di video o webinar fatti da professionisti, possono trovare materiali per organizzare lezioni sul tema del cambiamento climatico durante, ad esempio, le ore di educazione civica.

*«A Bologna si sta sviluppando un importante ecosistema internazionale nell'ambito dei big data e del climate change, che potrà rappresentare un'opportunità unica in futuro. – dichiarano il **Segretario Generale** di **Fondazione Carisbo**, **Alessio Fustini** e il **Direttore e Vicepresidente** di **Fondazione Golinelli**, **Antonio Danieli** – Con questo progetto si è voluto costruire un percorso formativo esperienziale di alto profilo, negli spazi di BIG, fatto di lezioni, workshop e testimonianze di startup che già operano nel settore. Siamo soddisfatti dei risultati finali presentati dai ragazzi, che hanno mostrato competenze trasversali ma anche tecniche, tecnologiche e digitali, elementi chiave dello sviluppo del nostro territorio nei prossimi anni.»*

**Ai progetti premiati è riservato un percorso di mentorship** e accompagnamento allo sviluppo ulteriore delle idee e un **viaggio studio** in una realtà di rilevanza nazionale nel settore dell'innovazione digitale, dei big data e del climate change.