



**SINTESI dei 15 progetti in
PIATTAFORMA WITHYOUWEDO**

STUDENTI REPORTER

Umedia S.r.l.

Goal: 20K€

Obiettivo

- Insegnare ai ragazzi dai 12 ai 18 anni il "lavoro" del giornalista multimediale, operando nelle scuole.

Modalità operative

- Sviluppo di un tool digitale educativo, per creare contenuti giornalistici multimediali;
- Laboratori e seminari sull'utilizzo delle tecnologie digitali per veicolare informazione, grazie ad Ustation, il primo network di radio e tv universitarie italiano;
- Trenta scuole coinvolte in 7 città italiane: Torino, Milano, Verona, Firenze, Roma, Palermo, Catania.

SOCIAL BOOKS

Archilabò Cooperativa Sociale

Goal: 35K€

Obiettivo

- Promuovere la co-creazione di materiali didattici digitali e multimediali a scuola.

Modalità operative

- Studenti ed insegnanti della Scuola Secondaria di I grado Carlo Pepoli di Bologna producono in classe bozze di lezione, utilizzando il cloud computing;
- Un gruppo di alunni con DSA ed un tutor dell'apprendimento le elaborano in lezioni ad alta leggibilità;
- Tutte le lezioni sono raccolte e pubblicate in un Social Book multimediale, scaricabile gratuitamente attraverso il sito del progetto.

MEMORIA MEMORIE

Comitato Italiano UNRWA Onlus

Goal: 7K€

Obiettivo

- Insegnare agli studenti come conservare e divulgare la memoria e la storia del proprio popolo e della propria terra, trasformandoli in un prodotto artistico e culturale grazie all'uso del digitale.

Modalità operative

- Sette laboratori esperienziali e formativi territoriali nelle scuole, in varie località italiane;
- Gli studenti producono foto, filmati, interviste e storie su un tema legato al territorio;
- Sull'esempio dell'archivio dell'UNRWA (United Nations Relief and Works Agency for Palestine Refugees in The Near East), con questi materiali viene prodotto un racconto multimediale, fruibile online.

TUO MUSEO

DigitalFun S.r.l.

Goal: **15K€**

Obiettivo

- **Rendere i Musei e le Opere d'Arte digitali, sociali ed interattive e favorirne la sostenibilità economica.**

Modalità operative

- **Una piattaforma Open Source che genera automaticamente pagine navigabili basate su contenuti prodotti dagli operatori museali aderenti, dagli utenti o presenti su database aperti (Wikimedia, Europea, etc.);**
- **Integrazione con tecnologie di prossimità presenti nei musei come i Beacons e i QRCode;**
- **Un e-commerce per la vendita delle riproduzioni dei beni culturali in digitale;**
- **Contest per la promozione delle istituzioni culturali aderenti.**

FACE MUSIC

Ass. Musicale ICM Insieme con la Musica

Goal: **12K€**

Obiettivo

- **Portare la musica classica nel mondo digitale in maniera moderna e dinamica, ingaggiando nuovi pubblici.**

Modalità operative

- **Un pool di associazioni musicali della Lombardia, coordinato da ICM, completa con questo finanziamento lo sviluppo di una piattaforma digitale multimediale (60K€ sono già disponibili);**
- **Previsti un blog sulla cultura, un forum di discussione sui concerti, il download delle partiture, contenuti per education, video promo e dirette streaming dei concerti delle Associazioni, tool per azioni di social media ed e-mail marketing.**



MONASTERO DEL 3° MILLENNIO

Ist. Scientifico Biomedico Euro Mediterraneo

Goal: 40K€

Obiettivo

- Trasformare l'Ex Convento dei Cappuccini di Mesagne in un luogo di accesso alla cultura moderna e digitale, dove facilitare la condivisione delle conoscenze e l'apprendimento continuo.

Modalità operative

- Finanziare la presenza di ricercatori dell'ISBEM destinati allo sviluppo di attività culturali nel Monastero per:
 - *corsi di orientamento e di preparazione ai test universitari;*
 - *corsi di euro progettazione;*
 - *corsi di Italiano e cultura italiana per immigrati;*
- Acquistare supporti digitali necessarie nei laboratori multimediali.

IC+

Fondazione Diversabilia

Goal: 10K€

Obiettivo

- Facilitare la fruizione del patrimonio artistico nazionale a persone con deficit sensoriale visivo.

Modalità operative

- IC+, nell'ottica del Design for All, integra più livelli di comunicazione e fruizione, visiva, tattile e uditiva;
- Una applicazione mobile e l'utilizzo di carta "a microcapsule" per creare profili «tattili» delle opere esposte, generando una mappa sensibile al tatto;
- Il visitatore, toccando la carta, attiva contenuti audio o collegamenti e comandi ambientali che permettono un maggiore coinvolgimento con il sito museale, limitando la deficienza sensoriale;
- Sperimentazione presso Palazzo Madama, Torino.

NON VEDO NON SENTO MA VOGLIO PARLARE

Legga del Fillo d'Oro Onlus

Goal: 6K€

Obiettivo

- Eliminare le barriere di comunicazione fra la persona sordocieca e il suo interlocutore, grazie al digitale.

Modalità operative

- Progetto di ricerca per elaborare uno strumento di comunicazione personalizzato innovativo, attraverso l'adattamento degli Speech Generating Devices (SGD);
- I prototipi saranno sperimentati nei due centri di Molfetta e Lesmo; seguirà una fase di formazione per altri operatori ed altri utenti come utilizzare il dispositivo.

EUBIOSIA

Fondazione ANT Italia Onlus

Goal: 25K€

Obiettivo

- Ottimizzare l'assistenza socio-sanitaria domiciliare al malato oncologico, utilizzando il cloud computing.

Modalità operative

- Una piattaforma informatica orchestra, in tempo reale, tutti i servizi assistenziali, utilizzando tecnologie innovative come il cloud computing mobile;
- Gestione dei dati degli assistiti, cartelle cliniche, terapie, carico di lavoro degli operatori, gestione dei farmaci, relazione con tutti gli attori coinvolti nel processo di assistenza domiciliare integrata;
- Il contributo raccolto consentirà di estendere i servizi di assistenza, a 10 nuovi pazienti in Italia.

YELLOW TELEPHONE APP

Associazione Bambinisenzasbarre Onlus

Goal: 28K€

Obiettivo

- Garantire il diritto dei minorenni alla continuità del legame affettivo con il genitore detenuto, aiutando i figli minori, i coniugi e i parenti dei detenuti a orientarsi nel difficile mondo delle visite in carcere.

Modalità operative

- Sviluppo di una applicazione che fornisca informazioni su orari, regole di ingresso, indirizzi, recapiti, invio di pacchi per i detenuti, funzioni di geolocalizzazione, con una interfaccia semplice, immediata, di facile utilizzo;
- Previsto un servizio di supporto telefonico ai suoi utenti.



FOOD DRIVE APP

Fondazione Banco Alimentare Onlus

Goal: 20K€

Obiettivo

- Favorire lo sviluppo delle Collette Alimentari, per diffondere le metodologie per la raccolta degli alimenti di Banco Alimentare, grazie al digitale.

Modalità operative

- Uno strumento che faciliti la mobilitazione e la promozione di tematiche sociali legate alla donazione di alimenti, in modo semplice, divertente ed efficace, integrato con la piattaforma di Banco Alimentare;
- Una applicazione che renda possibile organizzare lo staff impegnato nella raccolta degli alimenti e faciliti la registrazione della quantità di cibo raccolto, suddiviso per categorie di prodotto.

MAPPINA

Mappa Alternativa della Città

Associazione Culturale Mappina

Goal: 30K€

Obiettivo

- Comporre, attraverso l'esperienza quotidiana dei cittadini, una mappa delle città che sia una narrazione collettiva dell'utilizzo degli spazi urbani.

Modalità operative

- Una piattaforma mobile che consenta di georeferenziare foto, video, suoni e testi;
- Costruzione di mappe crowd based a Milano, Venezia, Napoli e Roma, su:
- spazi pubblici e arredi urbani autoprodotti (Mappa dei Luoghi);
- suoni ascoltati per strada (Mappa dei Suoni);
- spazi ambientali abbandonati (Mappa Abbandoni);
- loro riutilizzo anche temporaneo (Mappa delle Idee).

ECOSIN

Morgana Production s.r.l.

Goal: 40K€

Obiettivo

- Produrre informazione aggiornata, costante e trasversale, grazie alle tecnologie digitali, sullo stato dei territori interessati da fenomeni di inquinamento e bonifica.

Modalità operative

- Evoluzione della piattaforma web già disponibile e sviluppo della versione mobile;
- Storytelling dell'inquinamento, mappe interattive basate su dati pubblici e documenti ufficiali;
- Video-inchieste prodotte dalle associazioni che nei territori contaminati vivono e lavorano;
- Monitoraggio dei lavori di bonifica.

A.P.E.

Apprendere Percorsi Eco-Sostenibili

Associazione Airone

Goal: 20K€

Obiettivo

- Promuovere percorsi eco- sostenibili e laboratori didattici nel Parco Naturale dei Monti Aurunci.

Modalità operative

- Visite guidate per 35 scuole italiane, svolte da operatori qualificati, con esperienza pluriennale nel settore naturalistico e socio-culturale;
- Momenti di formazione e laboratori tematici sulla divulgazione della cultura ambientale;
- Allestimento dell'apiario didattico della Riserva ed acquisto di attrezzature tecnologiche per i laboratori tematici.

ECHOGREEN FESTIVAL

Fondazione Fabbroni

Goal: 10K€

Obiettivo

- Sostenere la principale manifestazione divulgativa sullo sviluppo ecosostenibile nelle aree lacustri, che ha ricevuto il Best Practice for Lakes Award dalla Conferenza Mondiale dei Laghi WLC15 ed il riconoscimento e patrocinio dell'Unesco.

Modalità operative

- Supportare la terza edizione del Festival, prevista a Castiglione del Lago dal 18 al 20 settembre 2015.
- Quattro giovani professioniste, grazie al finanziamento, saranno incaricate dalla Fondazione Fabbroni di seguirne tutti gli aspetti organizzativi e di definire una campagna di comunicazione digitale specifica.

