#arteecultura

04/05/2021

InnovaMusei: 15 le Imprese Culturali e Creative selezionate

Sono **15 le Imprese Culturali e Creative selezionate per InnovaMusei Call Get it!** tra 121 candidature, che parteciperanno al **percorso di potenziamento da maggio a giugno 2021**. Una fase fondamentale per le realtà partecipanti, in quanto comprenderà attività con esperti di settore, provenienti da Cariplo Factory e dai partner, sessioni di formazione, testimonianze di esperti provenienti dal settore museale e imprenditoriale.

Al termine del percorso le **15 Imprese Creative Culturali** (scopri QUI quali sono) potranno presentare la propria soluzione innovativa alla platea di potenziali partner durante il Match-Making Day di luglio, rappresentata dai musei lombardi aderenti, con lo scopo di **generare reciproche opportunità di sviluppo che si potranno concretizzare nella realizzazione di progetti pilota**. Inoltre, durante il Match-Making Day sarà comunicata l'assegnazione alle ICC selezionate, della somma a titolo di investimento di Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore.

Il prossimo 6 maggio prenderanno il via ufficiali le attività dedicate al percorso di avviamento imprenditoriale. Durante l'evento di lancio, le 15 Imprese Creative Culturali selezionate incontreranno i partner e support dell'iniziativa, approfondendo le singole unità di lavoro e attività che comporranno i diversi moduli del percorso.
Tra gli speaker:

- **Michele Andreoletti,** Programme Officer, Area Arte e Cultura, Fondazione Cariplo
- **Danila Zammitti,** Head of Impact Innovation, Cariplo Factory
- **Eleonora Lorenzini,** Direttore, Osservatori Digital Innovation
- **Federico Bartolomucci,** Research Tiresia
- **Vincenzo di Maria,** Partner Commonground Srl
- **Edoardo Nicolini,** Investment Analyst Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore
- **Alberto Garlandini,** Presidente ICOM International

candidature per InnovaMusei

In risposta agli obiettivi dell'iniziativa ICC per InnovaMusei Call Get it!, le proposte imprenditoriali candidate provengono prevalentemente da **startup innovative** (37%), **associazioni** (8%), **cooperative** (7%), **imprese sociali** (3%), e realtà di altra natura giuridica (35%), con un business innovativo orientato alle principali aree del bando:

- **70% Soluzioni per trasmettere contenuti in modalità interattiva e innovativa**
- **61% Soluzioni per incrementare l'offerta e flussi turistici**
- **52% Servizi che favoriscono l'inclusività**
- **34% Soluzioni per incrementare il patrimonio artistico**
- **17% Servizi per le attività amministrative**

L'iniziativa, orientata alle realtà con sede operativa nella regione Lombardia, ha riscontrato un'alta partecipazione di progetti innovativi provenienti dai principali capoluoghi di provincia: **Milano** (61%), **Bergamo** (6%), **Monza** (5%), **Brescia** (3%), **Varese** (3%) e **Mantova** (3%).

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE...

arteecultura

ICC per InnovaMusei Call Get it! sono 15 le Imprese Culturali e Creative, selezionate tra 121 candidature (https://www.cariplofactory.it/icc-per-innovamusei-call-get-it-121-candidature-raccolte/), che parteciperanno al **percorso di potenziamento** da maggio a giugno 2021.

Una fase fondamentale per le realtà partecipanti, in quanto comprenderà attività con esperti di settore, provenienti da Cariplo Factory e dai partner, sessioni di formazione, testimonianze di esperti provenienti dal settore museale e imprenditoriale. Al termine del percorso le 15 Imprese Creative Culturali potranno presentare la propria soluzione innovativa alla platea di potenziali partner, rappresentata dai musei lombardi aderenti, con lo scopo di generare reciproche opportunità di sviluppo che si potranno concretizzare nella realizzazione di progetti pilota. Inoltre, durante il **Match-Making Day sarà comunicata l'assegnazione alle ICC selezionate**, della somma a titolo di investimento di Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore.

Aedo Società Cooperativa Impresa Sociale (https://www.aedosc.com/)

Il progetto muove dall'idea che il mondo della cultura abbia bisogno di vedersi nuovamente riconosciuto il suo ruolo di promotore di benessere sociale.

Aedo ha consolidato un processo standard di lavoro efficace ed efficiente, per lo sviluppo di progetti taylor made: studio del contesto, ascolto dei bisogni, co-progettazione, studio di fattibilità, realizzazione, test e validazione, formazione di nuove competenze, condivisione di strumenti efficaci per l'innovazione, attivazione del pubblico, costruzione della fiducia tra Aedo e l'ente.

AerariumChain (http://www.aerariumchain.com) di WEREA S.r.l.

La startup mette la tecnologia al servizio dell'arte con l'obiettivo di limitare il deterioramento, i furti e le falsificazioni in cui possono incorrere le opere d'arte. Permette di riconoscere univocamente un'opera utilizzando avanzati sistemi che tutelano i beni culturali. Come? AEC è un innovativo servizio cloud (SaaS) di monitoraggio del patrimonio tramite scansioni 3D. La scansione viene caricata sul portale, dove è salvata in blockchain. Ogni volta che si carica un'altra scansione dello stesso oggetto, un algoritmo di intelligenza artificiale esegue un raffronto, segnala eventuali danni e ti avverte della presenza di indicatori precoci di deterioramento.

Aria SRL (http://www.ariaplatform.com)

Aria è un'applicazione gratuita che fonde contenuti digitali ad immagini reali. L' obiettivo è di rivoluzionare la comunicazione semplificando l'accesso alla realtà aumentata sia per gli utenti che per istituzioni, brand, eventi e content creator. La mission di Aria è di travasare il world wide web in un real wide web.

ARia (http://www.opup.it): Augmented Reality Imagination Area

ARia è un nuovo modello di edutainment che si avvale delle tecnologie di Realtà Aumentata (AR) per trasformare gli spazi pubblici all'aria aperta in occasioni di fruizione del patrimonio culturale e ambientale, attraverso percorsi di interactive digital storytelling tra la natura. Una "caccia alle storie" che adotta i linguaggi delle nuove generazioni digitali per creare aree gioco, educative, innovative e diffuse negli spazi verdi del territorio.

Artoo (http://www.artoobear.com)-l'arte raccontata dai bambini è un progetto di Alchemilla Cooperativa Sociale (http://www.alchemillalab.it)

Artoo è un progetto e prodotto già sperimentato per favorire la trasmissione dei contenuti artistici e culturali da parte dei Musei in modo interattivo, coinvolgente e al passo con i tempi, verso le scuole e le famiglie. L'obiettivo è favorire il protagonismo culturale dei più piccoli e avvicinarli ai Musei, attraverso una proposta di didattica personalizzabile on e offline che si traduca in nuovi servizi scalabili e prodotti commercializzabili dai Musei (kit), oltre ad un aumento degli accessi.

Beyond the Gate Srl (https://beyondthegate.io/)

Ultiverse è una piattaforma di esperienze di realtà virtuale multigiocatore che ha avrà le caratteristiche di:

1. Supporto multigiocatore (già sviluppato grazie al bando Action for 5g)
1. Device management system per gestire I visori e il lancio delle esperienze
1. API per l'interfaccia con i servizi di biglietteria in loco e online.

1. Tre esperienze di lancio a cui si potranno aggiungere esperienze sviluppate ad-hoc per musei richiedenti

eArs s.r.l. (http://www.earsaudio.it)

eArs si dedica allo sviluppo, produzione e commercializzazione di contenuti audio della durata di circa 1 minuto e video brevi con lo scopo di facilitare la fruizione dei beni culturali (opere d'arte, mostre, esperienze). I contenuti sono volti a stimolare la curiosità dei visitatori verso le tematiche culturali che poi potranno essere approfondite tramite gli strumenti che il museo già propone (visite guidate, laboratori, pannelli di approfondimento, etc.).

Emma (Rnb4Culture) (https://www.rnb4culture.com/emma/)

Emma-Electronic Museum Management & Analytics si propone come sistema di gestione a 360°, modulabile in base alle esigenze. Offre ad un costo accessibile servizi per: gestione delle vendite(in loco e online); gestione di eventi e prenotazioni; gestione del personale. La startup propone anche funzionalità innovative quali: servizio di data analysis & visualization, integrabile con tracking dei visitatori in tempo reale; modulo "rete museale", per la gestione condivisa di vendite ed ingressi da parte di più musei.

IMAGINAR (http://www.bepart.net) – Esperienze Museali Ubique / BEPART SOCIETA COOPERATIVA IMPRESA SOCIALE

La startup intende ideare un ecosistema di mostre digitali fruibili negli spazi pubblici. Le opere/contenuti digitali si posizionano in realtà aumentata, usando l'app IMAGINAR, in qualsiasi luogo. Il progetto nasce dalla constatazione che produzione e fruizione culturale necessitano un rinnovamento, anche causato dal post covid-19, per soddisfare nuovi bisogni e aspettative del pubblico.

iNovaMuseum (http://www.disignum.it)Disignum SRL

InovaMuseum è una soluzione in cloud, multilingua che si basa su due concetti: omnicanalità e customer journey management. La soluzione lavora su due fronti: da una parte con la creazione di reti museali efficienti e capaci di garantire un'offerta integrata e coordinata, dall'altra con la trasformazione di strutture museali in centri culturali e in punti attrattivi focali. Il visitatore grazie alla omnicanalità può accedere al museo dove vuole, come vuole e dove vuole.

MID – Museo Interattivo Digitale (Dilium Srl) (https://dilium.com/)

Il Museo Innovativo Digitale è una piattaforma che si declina in due strumenti: Applicazione Mobile (APP) e CMS (Content Management System) . Realtà Aumentata e Cloud services sono integrati in un'unica soluzione Mobile App per creare nuove opportunità nel settore museale. Con questa soluzione si vuole dare al settore museale l'opportunità di usufruire delle più innovative tecnologie presenti sul mercato per offrire nuove esperienze di fruizione dei contenuti e dei servizi.

MUSEYOUM S.R.L. IMPRESA SOCIALE (https://www.museyoum.com/)

La startup presenta una piattaforma che unisce la potenza dell'intelligenza artificiale e le nuove soluzioni di realtà virtuale alla forza della condivisione e dell'interazione tra persone reali. La realtà virtuale apre il museo portandolo ai visitatori, che si possono vedere realmente, partecipando in gruppi o individualmente con o senza la presenza reale di una guida. Il progetto consiste nella realizzazione di una avanzata piattaforma fruibile dal web e da dispositivi mobili.

MUS3O (http://braindraincomunicazione.it/mus3o)Brain Drain s.r.l.s

Mus3.0 offre una proposta integrata per fornire un piano di comunicazione e modalità di trattamento del patrimonio museale adeguate ai linguaggi della contemporaneità. Risponde all'esigenza di creare contenuti e strategie di comunicazione innovative per i musei, proponendo soluzioni scalabili e modulari, formulate come possibili offerte agli Enti Museali Lombardi, suddivisi per categorie di grandezza.

Non Si Butta Via Niente / Social Factory SRLS (http://www.designdifferente.it/innovamusei)

Il progetto "Non Si Butta Via Niente" affronta un problema tipico dei musei, il costo della produzione delle mostre. Per questo, cerca una nuova soluzione tramite l'utilizzo dell'economia circolare e introducendo il concetto di riuso e riciclo. Il problema che si intende risolvere è la riduzione dei costi di produzione delle mostre, al fine di poter aumentare il rinnovo dell'offerta culturale attualmente presente nei musei.

PinAndGo Game (http://www.pinandgo.it)

Il progetto intende fornire ai musei strumenti innovativi: creativi, di gioco, tecnologici, coinvolgenti, che possano favorire la creazione di una rete museale che soddisfi il pubblico e riesca a parlare alle nuove generazioni. Si vuole proporre una soluzione al problema della poca digitalizzazione dei musei, che vengono spesso percepiti come noiosi o non adatti per giovani e bambini.

Save the date per il prossimo luglio 2021 per il Match-Making Day di **ICC per InnovaMusei Call Get it!** Per maggiori informazioni sull'iniziativa consulta di Bando (https://www.cariplofactory.it/wp-content/uploads/2021/01/ICC-per-InnovaMusei-Call-Get-it.pdf) e la pagina ufficiale dedicata all'Iniziativa **ICC per InnovaMusei Call Get it!** (https://www.cariplofactory.it/progetti/icc-per-innovamusei-call-get-it/)

Potrebbe interessarti anche

Vedi tutto (https://www.cariplofactory.it/target/people)